

HAPPY COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

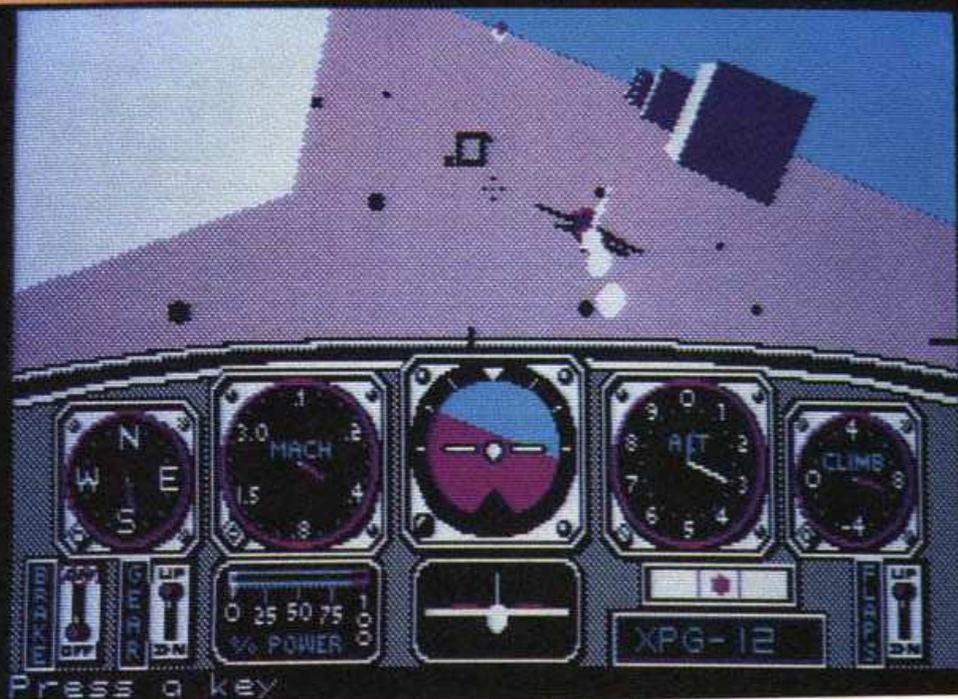
September 9/87

Chuck Yeager
Flugstunden mit
einem Testpiloten

Preisbrecher
Billigspiele:
Tests und Story

Jede Menge
Spiele-Tips bei

★ **Hallo
Freaks**



Leserbriefe 74

Fragen, Antworten, Kommentare

Pirates 76

Ofter mal was Neues: Die erste
Piraten-Simulation im Test
C 64 (MS-DOS, Apple II)

**Chuck Yeager's Flight
Simulator** 77

Versuchen Sie sich als Testpilot
MS-DOS (C 64)

Street Sports Baseball 78

C 64 (MS-DOS, Apple II)

Slap Fight 78

C 64 (Atari ST; Schneider CPC,
Spectrum)

Airball 80

Atari ST

Pulsator 80

Schneider CPC (C 64, Spectrum,
MSX)

Quartet 81

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Legacy of the Ancients 81

C 64 (Apple II)

Earth Orbit Stations 82

C 64 (Apple II)

Swooper 82

Amiga

The Last Ninja 83

C 64 (Atari XL/XE/ST; Schneider
CPC, Spectrum)

Game Over 83

Schneider CPC (C 64, Spectrum)

Zynaps 84

Spectrum (C 64, Schneider CPC)

Barbarian 84

Amiga (Atari ST)

Zolyx 86

C 64 (C 16)

Grand Prix Simulator 86

Schneider CPC (Atari XL/XE, C 64,
Spectrum)

Mutant Camels 87

Atari XL/XE

Kilstart 2 87

C 64

Kurz und bündig 90

Umsetzungen und Kurztests

Softnews 92

Aktuelle Neuigkeiten und
Software-Charts

Es bleibt in der Familie 94

Interview mit den Billigspiel-
Experten von Code Masters

Hallo Freaks 96

Neue Spiele-Tips mit Petra



Leserbriefe

Die Preisbrecher kommen!

Billigspiele sind in diesem Monat das Hauptthema unseres Spiele-Teils. Wir testen in dieser Ausgabe einige zum Teil hervorragende Programme, die nur um die 10 Mark kosten und so manches Vollpreis-Spiel sehr arm aussehen lassen.

Da der Marktanteil von Billigspielen (oder vornehmer ausgedrückt: Budget-Software) immer weiter wächst, würden wir gerne Eure Meinung zu diesem Thema hören. Was haltet Ihr von Billigspielen? Wo kauft Ihr Euch diese Programme? Wie wählt Ihr die Titel aus, die Ihr kauft? Wie viele kauft Ihr Euch im Verhältnis zu Vollpreis-Spielen? Oder kopiert Ihr Vollpreis-Spiele nur und kauft lediglich Budget-Software? Vielleicht gibt es auch jemanden, der selbst Billigspiele ausschließlich kopiert und dafür einen guten Grund hat.

Schreibt uns bitte, damit wir auf einer der nächsten Leserbriefseiten ein regelrechtes Forum zu diesem Thema abhalten können. Eure Zuschriften werden auf Wunsch vertraulich behandelt, anonym oder gar nicht abgedruckt. Gebt aber bitte auf jeden Fall Euren Absender an, denn wer eine Meinung hat, sollte schließlich auch zu ihr stehen.

Heinrich Leslter

Zu schwer

Mir scheint, daß Sie viele Spiele etwas zu stark vom Profistandpunkt beurteilen, insbesondere Adventures. Daß ein Spiel leicht zu lösen ist, sollte erwähnt werden, aber die Punktwertung nicht drücken.

Manch einer will doch nur zum Entspannen nach Feierabend etwas Geruhsames auf die Mattscheibe holen.
(Dieter Taube, Rinteln)

Es wäre wirklich blödsinnig, ein Spiel schlecht zu machen, nur weil es nicht allzu schwer ist. Wenn ein Programm aber derart einfach ist, daß man es in ein paar Stunden durchgespielt und dafür viel Geld ausgegeben hat, dann ist das natürlich nicht sonderlich gut. Aber wir haben in der Vergangenheit auch schon einfache (aber eben nicht zu einfache) Spiele freundlich bewertet wie zum Beispiel das Infocom-Adventure »Moonmist« oder »Wonderboy«. Die nächste Zuschrift befaßt sich mit dem gleichen Thema – aber von einer ganz anderen Seite aus!
(hl)

Zu leicht

Ich habe gerade Euren Test des Super-Adventures »Guild of Thieves« gelesen und bin offengesagt einigermaßen erstaunt. Wie könnt Ihr ein Spiel, das Ihr innerhalb eines Wochenendes gelöst habt, mit 90 (!) Punkten bewerten, also mit mehr, als je ein Adventure bekommen hat? Ihr müßt doch bedenken, daß 70 bis 90 Mark für den Normalbürger und erst recht für Schüler, die beide im Gegensatz zu Euch das Programm bezahlen müssen, sehr viel Geld sind. Adventures haben ohnehin die Eigenschaft, daß sie, einmal gelöst, stark an Reiz verlieren. So meine ich, daß 70 bis 90 Mark für ein Wochenende zweifellos intensiven Spiels ein wenig happig sind.
(Sönke Klettner, Schuby)

Ein Adventure, das man ruckzuck gelöst hat, ist sicher keine 90 Punkte wert. Aber es gibt zwei Gründe, warum Boris das Abenteuerspiel an einem Wochenende löste und es trotzdem nicht zu leicht ist. Zum einen spielte Boris sich von Freitag abend bis Montag früh durch; dabei hat er nur wenige Stunden geschlafen. Zum anderen rief er wegen einiger Puzzles, bei denen er fest hing, am Wochenende bei den Programmierern an und ließ sich etwas helfen. Grund dieses ungewöhnlichen Aufwands: Wir wollten das Adventure durchgespielt haben, um es wirklich kompetent zu bewerten. Ein »normaler« Abenteurer benötigt sicherlich mehrere Wochen bis zur Lösung.

Es gibt übrigens ein Adventure, das eine noch höhere Wertung erhielt: Das Infocom-Plus-Spiel »Trinity« erhielt im 2. Spiele-Sonderheft (erschien 1986) die Gesamtwertung 93.
(hl)

Geschmack

Ich weiß ja nicht, wer den Test-Bericht zu »Sub Battle Simulator« geschrieben hat, aber ich zitiere: »Als sehr geschmackvoll würde ich solche Missionen nicht bezeichnen.« Es gibt ja über alles verschiedene Ansichten und Standpunkte. Ich kann Ihnen auch sagen, warum diese Simulatoren sich so gut verkaufen. Sie haben auch einen Wert an Realität. Ich finde, diese Tests von Spielen sollten eine allgemeine Meinung beinhalten und nicht die persönliche von einzelnen Redakteuren.

vielleicht zur Verdeutlichung bemerkt, daß Michael nicht unsere Bundesregierung meint, sondern die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, die ihren Sitz ebenfalls in Bonn hat.
(hl)

Der doppelte Kong

Viele Leser machten uns auf einen scheinbaren Fehler in der Auswertung unseres Ocean-Wettbewerbs aufmerksam. In der Auflösung ordneten wir die Kurzform »Kong« dem Spiel »Donkey Kong« zu. Ocean hat aber bereits vor ein paar Jahren ein anderes Spiel veröffentlicht,



Unser Leser Frank Matzke aus Egelsbach scheint nicht nur gut mit dem Joystick, sondern auch mit dem Bleistift umgehen zu können. Seine eindrucksvolle Version unserer Redakteure Boris, Heinrich und Gregor (von links nach rechts) wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten

Ich möchte gerne mal wissen, warum »Silent Service« indiziert worden ist. Ich glaube, in Bonn sitzen die falschen Leute.
(Michael Schäfer, Fernwald)

Ich (Heinrich) war der Böse, der den Sub Battle Simulator-Test geschrieben hat. Ich wollte mit dem Satz über »Geschmacklosigkeit« niemandem die Freude an der Simulation verderben, aber wenn man in einem Spiel an Bord eines Nazi-U-Boots in den 2. Weltkrieg ziehen kann, dann ist mir das in Hinsicht auf den guten Geschmack schon eine kleine Bemerkung wert. Wer sich an kriegerischen Handlungen nicht stört, möge meinen Satz bitte ignorieren. Unsere Wertungen werden von solchen Geschichten jedenfalls nicht beeinflusst. Und ein Spiele-Test, in den nicht die Meinung des Testers einfließt, wäre doch wohl nur ein unkritisches Blabla ohne Informationsgehalt.

Ob in Bonn die falschen Leute sitzen, sei dahingestellt. Es sei

das den Namen Kong enthält: »Kong strikes back«.

Zum Glück ist kein Schaden entstanden, denn bei der Auslösung der Gewinner hatten wir auch alle Zuschriften gelten lassen, auf denen Kong strikes back statt Donkey Kong angegeben war. Noch eine Bitte von uns. Gebt auf der Postkarte immer den Computertyp an!
(hl)

Noch eine Statistik

Michael Moser aus Hohemroda/Ransbach hat fleißig gerechnet: Er ermittelte eine Dauerbrenner-Hitliste anhand der Software-Charts, die wir zwischen den Ausgaben 11/86 und 7/87 veröffentlichten. Michael berücksichtigte die deutschen Leser- und Verkaufshitlisten. Unterm Strich kam er auf folgende Gesamtliste:

1. World Games
2. Ghosts'n Goblins
3. Silent Service
4. The Bard's Tale
5. Winter Games und Mission Elevator
(hl)

So schwer ist keine Trickfilmfigur zu fangen — jetzt endlich wurde sie geschnappt!

ROAD RUNNER

Der Spielhallen-Tophit, der die Schnelligkeit und Spannung dieses klassischen Comic-Duells wieder aufleben läßt!



Jung oder alt, jeder freut sich über die Tricks, mit denen der verschlagene Road Runner den armen Wile E. Coyote an der Nase herumführt und total aus dem Konzept bringt. Er schafft es doch, oder?...

Hier ist eure Chance, es wirklich herauszufinden! Übernimmt Road Runner's Rolle in diesem Comic-Spiel und treibt die Jagd und den Geschwindigkeitsrausch bis zur absoluten Perfektion! Schießt durch die Canyons und entlang den Highways, immer der Vogelfutter-Spur nach, die vor Euch liegt. (Ist das die erste Falle?) Ihr müßt den heranbrausenden Trucks ausweichen und dürft dabei aber nicht die gefährlichen Minen und die federsträubenden Ölspuren aus den Augen verlieren. Welche feigen Pläne hat der dürre Wile E. Coyote noch ausgeheckt, der in seinen hinterlistigen Verstecken auf den Moment wartet, sich endlich seine heißersehnte Leibspeise »Road Runner mit Pommes frites« schmecken zu lassen?

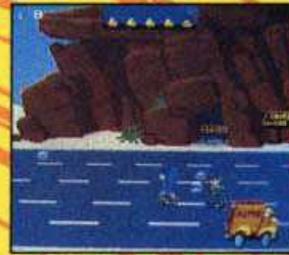
Wir sind sicher, Ihr werdet all diesen schmutzigen Tricks und Fallen entkommen, mit Leichtigkeit, Grazie und einem arroganten »Beep, Beep«. Auf jeden Fall braucht Ihr Nerven aus Stahl, die Reflexe einer Wildkatze und die Schnelligkeit des flinksten Vogels auf zwei Beinen, sonst ist es aus und vorbei mit »Beep, Beep«!

CBM 64/128

ATARI ST

SPECTRUM 48K

AMSTRAD

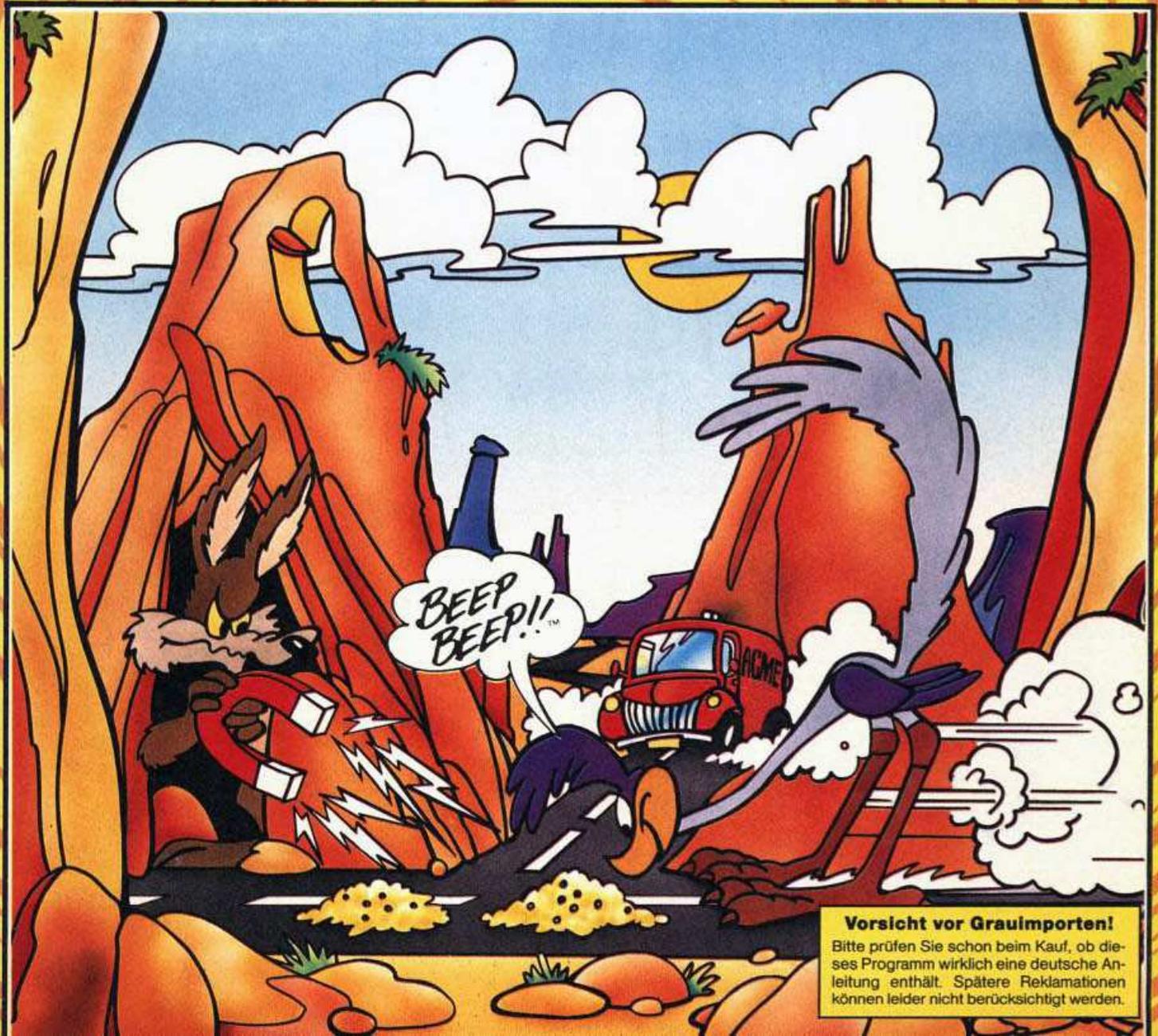


SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION.



U.S. Gold Computerspiele GmbH,
An der Gumpesbrücke 24,
4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-MÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft

© 1986 Warner Bros. and Atari Games Corporation. All rights reserved.
*Trademark of Warner Bros. used by Atari Games Corporation under license.



Vorsicht vor Grauiporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Pirates

Auf in die Karibik: Machen Sie eine Piraten-Karriere als furchtloser Käpt'n.

Die Softwarehäuser haben uns in den letzten Monaten eine ganze Reihe von interessanten Simulationen beschert. Mit den entsprechenden Programmen kann man sich an Bord von U-Booten, Hubschraubern oder Flugzeugen begeben. «Pirates» ist im weitesten Sinne auch eine Simulation, denn schließlich können Sie hier die Abenteuer eines Seefahrers in den Jahren zwischen 1560 und 1700 nachvollziehen. Man darf sogar eine bestimmte Zeit-Periode wählen oder eine bestimmte Expedition eines berühmten Seefahrers nacherleben.

Das Piratenleben war seinerzeit ganz schön abwechslungsreich, was man auch von dem Computerspiel behaupten kann. Sie beginnen Ihre Seefahrer-Karriere in einer Stadt, mit einem Schiff und ein paar Mann Besatzung. Hier können Sie verschiedene Aktionen einleiten wie zum Beispiel einen Besuch beim Gouverneur, bei einem Händler oder in einer Kneipe. Mit einem Gouverneur stellt man sich gut, indem man zum Beispiel später die Schiffe angreift, gegen die sein Land gerade Krieg führt. Außer Prestige und Ehrentiteln winkt sogar die Gunst der Gouverneurs-Tochter. Andererseits können Sie eine Stadt auch kurzerhand ausrauben. Die Gouverneure der anderen Städte (die dem gleichen Land angehören) werden Sie aber dann nicht mehr allzu freundlich behandeln.

In der Kneipe erfährt man nicht nur wichtige Informationen (Wer führt gegen wen Krieg?)

Wann trifft wo ein Schiff mit fetter Beute ein?), sondern kann auch Männer für das Schiff anheuern. Manchmal taucht aber auch eine zwielichtige Gestalt auf, die Ihnen Informationen oder den Teil einer Schatzkarte verkaufen will. Im Laufe des Spiels kann man zu einer ganzen Flotte kommen, indem man andere Schiffe kapert und so in seinen Besitz bringt. Pro Schiff gibt es aber eine Mindestanzahl von erforderlichen Besatzungsmitgliedern.

Die Fahrt durch die Karibik an Bord des Schiffes wird mit einer landkartenähnlichen Grafik dargestellt. Eine echte Karte ist der sehr schönen Verpackung beigelegt, so daß man sich ganz gut orientieren kann. Wenn der Ausguck ein anderes Schiff sieht, können Sie Pech haben (es ist ein böser Pirat, der Sie angreift), aber auch fette Beute (ein Handelsschiff) entdecken. Kommt es zum Gefecht, feuern die beiden Schiffe Kanonensalven aufeinander ab. Beim Manövrieren muß man möglichst günstig den Wind ausnutzen und immer bedenken, daß man nur Breitseiten abfeuern kann. Treffer verringern die Anzahl der Besatzungsmitglieder und die der Kanonen, die man noch besitzt.

Steuert man sein Schiff sehr eng an das des Gegners, wird geentert. Wenn der Gegner nicht mit der weißen Fahne winkt und aufgibt, geht der Kampf dann an Bord des angegriffenen Bootes weiter. In einer Action-Sequenz müssen Sie dann im Schwertkampf (Sie haben die Wahl zwischen drei Schwertarten) gegen den generischen Käpt'n antreten. Der



Ein Besuch in einer englischen Küstenstadt

**C 64 (MS-DOS, Apple II)
59 Mark (Kassette), 79 Mark (Diskette)**

GRAFIK	73 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	40 ★	████████████████
HAPPY-WERTUNG	85 ★	████████████████████

Ausgang dieses Duells ist für die Moral Ihrer gesamten Mannschaft sehr wichtig.

Es gibt vier Schwierigkeitsstufen. Die einfachste sorgt für rasche Erfolgserlebnisse, die härteste verlangt selbst einem rauen Seebären einiges ab. Aber je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto bessere Wertungen erzielt man. Die anderen Mannschafts-Mitglieder verlangen nämlich besonders viel Beute-Anteil, wenn ein «Anfänger-Käpt'n» sie kommandiert. Spielstände und eine Bestenliste kann man auf einer separaten Extra-Diskette speichern.

Die Aufmachung der Verpackung ist bemerkenswert.

Neben der bereits erwähnten Karte liegt ihr ein knapp 90seitiges Handbuch bei, das viele Tips und Hintergrund-Informationen enthält. Von Pirates wird in den nächsten Wochen eine deutsche Version vorliegen. Bei ihr sollen sowohl das Handbuch als auch alle Texte auf dem Bildschirm übersetzt werden. Über die deutsche Version werden wir noch berichten.

Ein technischer Hinweis: Unsere Wertungen beziehen sich auf die C 64-Diskettenversion von Pirates. Da das Programm häufig nachlädt, wird es eine abgespeckte, spezielle Kassetten-Umsetzung geben, die weniger Grafiken enthalten soll. (hl)



Unser Piratenschiff beschießt ein Fort

Heinrich: »Für jeden etwas«

Allein die Idee zu diesem Programm ist schon eine Klasse für sich und die Ausführung übertrifft noch alle Erwartungen. Pirates bietet eigentlich für jeden etwas: Es ist Action, Taktik, Abenteuer, Handels- und Strategie-Spiel in einem. Das Programm ist auch erfreulich einfach zu bedienen. In Sachen Grafik gibt es einige schön gemalte Bilder zu sehen, die die prächtige Atmosphäre gut unterstützen.

Ich halte die langfristige Spielmotivation für etwas geringer als bei «echten» Simulationen wie Gunship, aber trotzdem wird Pirates Sie lange Zeit begeistert am Bildschirm fesseln. Ein originelles und unterhaltsames Programm mit vorzüglicher Dokumentation und Aufmachung.

Boris: »Fette Beute«

Pirates bringt frischen Wind in die Simulations-Szene. Strategie, Action und Adventure wurden miteinander verknüpft und ergeben ein ebenso spannendes wie kurzweiliges Bild des Piratenlebens.

Sehr gut gefällt mir die Einbindung des Packungsmaterials in den Handlungsablauf. Die genaue und sehr schön gedruckte Seekarte wird man im Spiel öfters benötigen, um die eigene Position festzustellen oder um Schätze zu lokalisieren.

Nur eines hat mir an Pirates nicht so sehr gefallen: Ab und zu ist der Spielfuß sehr zäh, beispielsweise wenn man mit einer Truppe über Land streift. Hier wäre ein Kommando zum Beschleunigen sinnvoll gewesen.

Street Sports Baseball

C 64 (MS-DOS, Apple II)
49 Mark bis 79 Mark (Diskette)

GRAFIK	80 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	69 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	77 ★	██████████████████

Baseball gehört zu den beliebtesten Sportarten der amerikanischen Jugendlichen. So wie bei uns auf der Straße Fußball gespielt wird, trifft man sich dort, um mit schweren Holzknüppeln nach Bällen zu schlagen. Nur wie immer, wenn man nicht auf dem Vereinsgelände, sondern auf der Straße spielt, muß man mit gewissen Widrigkeiten rechnen. So stehen auf den improvisierten Spielfeldern zum Beispiel Mülltonnen und andere Gegenstände herum, die den Spieler zu einem unfreiwilligen Slalom zwingen, wenn er nicht hinfallen will. »Street Sports Baseball« will nicht die Atmosphäre der großen Stadien vermitteln, sondern ist vielmehr eine Hobby-Baseball-Simulation.

Vor dem Spiel kann man entscheiden, ob man lieber auf der

Wiese oder auf dem Schulhof spielen möchte und den Computer oder einen Menschen als Gegner bevorzugt. Danach geht es zur Mannschaftswahl. Jeder Spieler hat seine Vor- und Nachteile, die bei der Mannschaftswahl auch beschrieben werden.

Nachdem mit einer Münze ausgelost ist, wer beginnt, nehmen die Mannschaften Aufstellung. Ist man selbst am Wurf, kann man den Ball während des Fluges nach rechts und links steuern und durch ein schnelles, trickreiches Manöver den Schläger hereinlegen. Beim Werfen sieht man die Szene aus der Vogelperspektive und in einer Art 3D-Grafik. Man muß eine Spielfigur genau steuern, wenn sie einen Ball auffangen soll. Näheres zu den Baseball-Regeln findet man im Hallo-Freaks-Teil dieser Ausgabe. (gm)

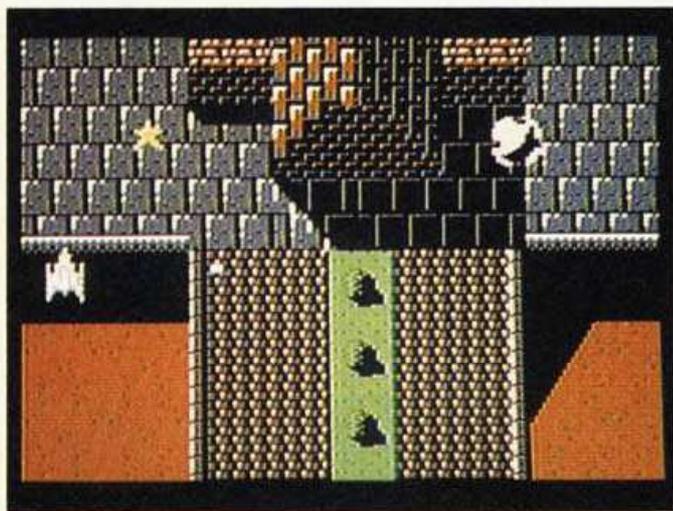


Gregor: »Gut, aber nicht ideal«

Die Epyx-Programmierer schaffen es immer wieder, mich zu verblüffen. Ich war der festen Überzeugung, daß man die Baseball-Simulation »Hardball« nicht übertreffen kann. Street Sports Baseball schafft das immerhin bei Grafik und Spielwitz, aber leider nicht bei den taktischen Feinheiten. Es ist dafür aber viel einfacher, unterhaltsamer zu spielen und grafisch witziger.

Anatol: »Schön aufgemacht«

Mit diesem Spiel kann ich mich trotz sonstiger Baseball-Abneigung durchaus anfreunden. Das Spiel ist witzig aufgemacht und die Teamwahl sehr originell. Schon bald werden Sie herausfinden, wer gut spielt und diverse Nieten vom Feld verbannen. Wer sich aber mit den Regeln dieses amerikanischen Nationalsports nicht so recht anfreunden kann, wird auch an diesem Spiel wenig Freude haben.



Heinrich: »Echt gut!«

Meine Vorurteile waren groß, denn Slap Fight sieht Terra Cresta auf den ersten Blick sehr ähnlich. Sonderlich originell ist das Programm auch wirklich nicht, macht aber mehr Spaß als die meisten anderen Weltraumspiele. Grafik und vor allem die Spielmotivation sind sehr gut; die Extras erlauben einige spielerische Varianten. Keine neue Idee, aber ein fesselndes und spannendes Action-Spiel.

Boris: »Was ist da neu?«

Das Software-Haus, das uns schon »Mag Max« und »Terra Cresta« brachte, scheut sich nicht, ein drittes Spiel mit dem gleichen Strick-Muster zu veröffentlichen. Dafür ist Slap Fight ein technisch sehr guter Vertreter dieses Genres, der zumindest auf dem Gebiet der Extra-Waffen einige originelle Details hat. An die Klasse von »Nemesis« kommt es aber nicht heran. Fazit: gut, aber nicht herausragend.

Slap Fight

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)

GRAFIK	80 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	46 ★	██████████████
HAPPY-WERTUNG	80 ★	████████████████████

Wie originell: Ein vertikal scrollendes Weltraum-Schießspiel! Sie steuern ein Raumschiff, das über einen Planeten fliegt, böse Gegner abschießt und sich dabei ordentlich Extra-Waffen verdienen kann.

»Slap Fight« nennt sich ein weiterer Vertreter der grassierenden Welle von Spielautomaten-Umsetzungen. Sie steuern hier ein Raumschiff, mit dem Sie über den Planeten Orac fliegen. Bodenstationen und Raumschiff-typen der Einheimischen schießen munter zurück. Sie sollten pausenlos in Bewegung bleiben, um nicht erwischt zu werden.

Zu Beginn ist Ihr Schiff recht langsam und nur mit einer mickrigen Standard-Kanone ausgerüstet. Schießt man die Gegner ab, erscheinen mitunter an deren Stelle Sterne. Sammelt man

die Sterne auf, kann man sie gegen Extras für das Raumschiff tauschen. Im einzelnen kann man wählen zwischen mehr Geschwindigkeit (am Anfang sehr zu empfehlen!), Side (Schüsse auch zur Seite), Wind (Schiff wird größer), Bomb (Bombe), Laser (Schuß mit größerer Reichweite), Missiles (Raketen, die automatisch einem Gegner folgen) und Shield (vorübergehende Unverwundbarkeit).

Slap Fight erinnert spielerisch vor allem an »Terra Cresta«, ist aber bei weitem nicht so frustrierend schwierig. Wenn man ein Leben verliert, muß man auch nicht wieder ganz von vorne beginnen. Da man nicht alle Extras zusammen einsetzen kann und diese auch gewisse Nachteile mit sich bringen, spielt bei der Waffenwahl sogar etwas Taktik eine Rolle. (hl)

Die Thronfolger



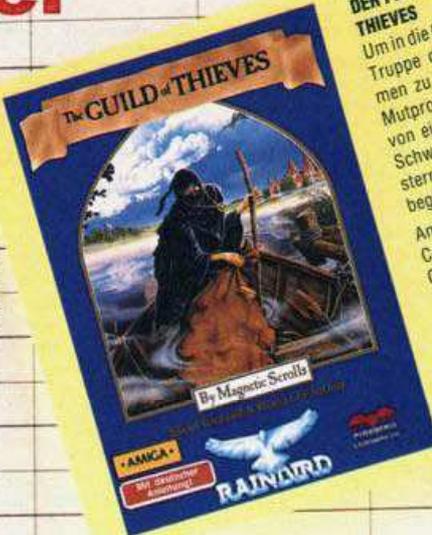
DER ELITE-ERBE Cholo

3. Weltkrieg: Die Einwohner von Cholo flüchteten in Bunker, um die Verteidigung der Stadt den Droids zu überlassen. Niemand durfte heraus – deshalb wurden die Bunker versiegelt. Jetzt ist der Krieg beendet, aber die Menschen sitzen in der Falle! Die Droids haben die Siegel nicht bemerkt!
Es gibt nur einen einzigen Weg, das Siegel zu entfernen. Und den zu finden – das kann dauern.

C-64/CPC Cassette DM 44,95*
C-64/CPC Diskette DM 59,95*

* unverbdl. Preisempfehlung

13

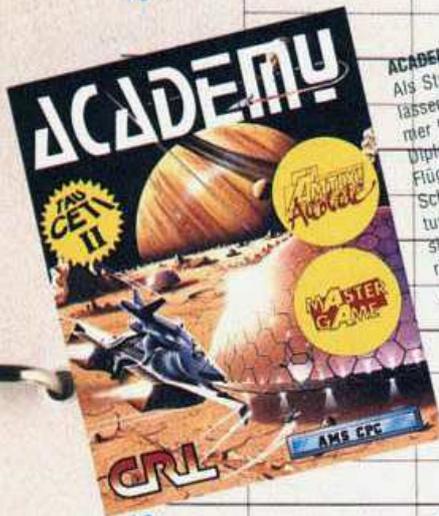


DER PAWN-NACHFOLGER GUILD OF THIEVES

Um in die Gilde der Diebe, eine Elite-Truppe der Unterwelt, aufgenommen zu werden, müssen Sie eine Mutprobe bestehen: Ein Schatz soll von einer Insel gestohlen werden. Schwierigkeiten und Gefahren pflastern den Weg. Das Abenteuer kann beginnen!

Amiga Diskette DM 79,95*
C-64/Atari Diskette DM 59,95*
CPC/IBM Diskette DM 69,95*

* unverbdl. Preisempfehlung



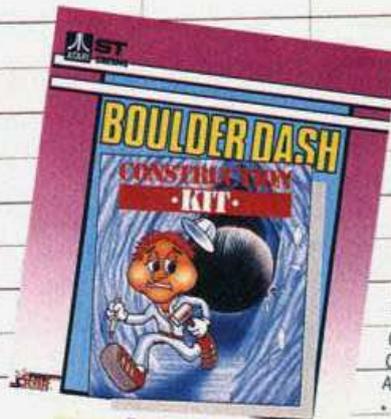
ACADEMY – TAU CETI II

Als Student der Galactic Academy lassen Sie sich als Advanced Skimmer Pilot ausbilden. Das begehrte Diplom scheint unerreichbar: 20 Flügel mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen und eine Wertung von 90%! Natürlich lassen Sie sich davon nicht abschrecken. Also rein ins Cockpit und los ins All!

CPC Cassette DM 29,95*
CPC/C-64 Diskette DM 49,95*
C-64 Cassette DM 39,95*

* unverbdl. Preisempfehlung

19



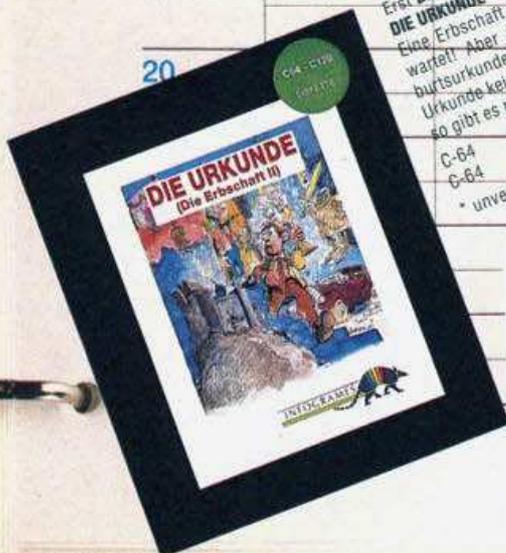
Für die Experten unter uns:
Nach **BOULDERDASH** jetzt

BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT
Jetzt können Sie endlich mal ein eigenes Spiel kreieren! 16 verschiedene Objekte und 8 Ereignisse können wahlfrei kombiniert und platziert werden. Auf 68 Screens, 16 Höhlen und 4 Zwischenspielen. Und dazu das vollwertige Spiel BoulderDash 4 – falls jemandem mal gar nichts mehr einfällt!

C-64/Atari Cassette DM 29,95*
C-64/Atari Diskette DM 49,95*
Atari ST Diskette DM 69,95*

* unverbdl. Preisempfehlung

20



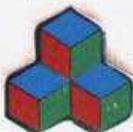
Erst DIE ERBSCHAFT – Jetzt DIE URKUNDE

Eine Erbschaft in Milliarden-Höhe wartet! Aber Sie haben Ihre Geburtsurkunde verloren, und ohne Urkunde keine Erbschaft. Und wie so gibt es plötzlich so viel Neffen?

C-64 Cassette DM 49,95*
C-64 Diskette DM 59,95*

* unverbdl. Preisempfehlung

ariolasoft



Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

Wer Wissen will, was wir noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Info-Material zu.

Name _____ Straße _____ Ort _____ PLZ _____

Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh

Airball

Atari ST
69 Mark (Diskette)

GRAFIK	74 ★	<div style="width: 74%;"></div>
SOUND & MUSIK	69 ★	<div style="width: 69%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	72 ★	<div style="width: 72%;"></div>

Es gibt mitunter schon recht unangenehme Situationen im Leben. So hat Sie ein grummeliger Zauberer doch glatt in einen Ball verwandelt, als Sie sein Schloß betreten. Er scheint eine Vorliebe für solche dummen Witze zu haben und erklärt lapidar: »In einem der 150 Zimmer ist ein Buch versteckt, in dem der Zauberspruch steht, der dich wieder zurückverwandelt.« Hurlig hoppelnd Sie los (schließlich sind Sie jetzt ein Ball) und machen sich auf die Suche. Doch schon bald stellen Sie fest, daß Sie auch nach anderen Gegenständen Ausschau halten müssen, um alle Teile des Schlosses betreten zu dürfen.

»Airball« ist ein neues Action-Adventure für den Atari ST (nur Farbmonitor), bei dem ähnlich wie bei »Spindizzy« jedes Bild in

perspektivischer Grafik dargestellt wird. Und wie bei Spielen dieser Art üblich, müssen Sie die Gegend erforschen und kartographieren, herumliegende Dinge aufsammeln und des öfteren auch sehr genau hüpfen. Es gibt nämlich einige spitze Gegenstände, die den Airball bei Berührung kurzerhand zerfetzen. Außerdem verliert der Ball ständig an Luftdruck, doch an einigen Stellen im Schloß gibt es zum Glück Luftpumpen. Doch Vorsicht, denn wenn man zuviel Luft tankt, droht der Airball zu platzen. Wenn man ein Leben verliert, muß man nicht ganz von vorne anfangen: Man setzt das Spiel an der Luftpumpe fort, an der man sich zuletzt bedient hatte. Spielerisch also nichts Neues, aber Programme dieser Art sind auf dem ST momentan noch selten. (hl)

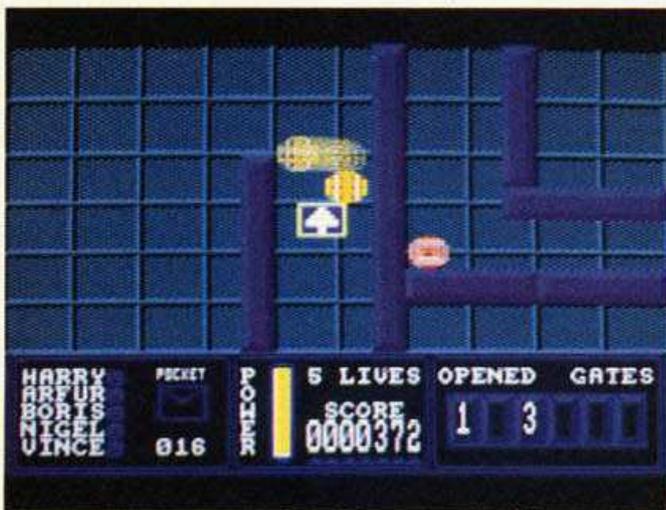


Heinrich: »Recht hübsch«

Naja, eigentlich mag ich diese Art von Spiel nicht sonderlich, verbringe aber trotzdem gerne mal ein halbes Stündchen mit Airball. Es ist ein unkompliziertes, ordentlich gemachtes Action-Adventure — nicht mehr und nicht weniger. Grafik, Musik und Spielwitz sind überdurchschnittlich und der Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch. Wer so eine Art von Spiel für seinen ST sucht, ist hier richtig.

Anatol: »Nichts Neues«

Airball spielt sich gut und ist nicht allzu kompliziert. Die Grafik ist für ein Labyrinthspiel allererste Klasse und nutzt den ST gut aus. Auch der Sound ist gefällig und geht ins Ohr. Airball wäre ein Spitzenspiel, wenn nicht das Prinzip »Herumkurven und Dinge einsammeln, um einen Schatz zu finden und dabei mit nichts und niemand zu kollidieren« so furchtbar alt und abgeschmackt wäre.



Anatol: »Einfach, aber gut«

Pulsator sieht zwar nicht sonderlich ansprechend aus, hat es aber in sich. Sie werden viel Zeit investieren müssen, um sich durch die Labyrinth durchzukämpfen und werden oft genug vor blockierten Türen stehen. Es geht über ein reines Action-Adventure weit hinaus und enthält sogar einige Strategie-Elemente. Mir macht Pulsator Spaß: endlich wieder ein Spiel, in das man sich so richtig vertiefen kann.

Heinrich: »Idee gut, Ausführung mangelhaft«

Respekt vor der interessanten Spielidee. Grafik und Sound sind jedoch eine dicke Enttäuschung. Als Billigspiel wäre Pulsator sehr interessant, aber für den Preis bietet es zu wenig. Eine hübsche Idee allein macht noch kein gutes Spiel.

Mir wird das Programm auf Dauer zu langweilig, aber wer gerne etwas zu tüfeln hat, wird anderer Meinung sein.

Pulsator

Schneider CPC (C 64, Spectrum, MSX)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

GRAFIK	38 ★	<div style="width: 38%;"></div>
SOUND & MUSIK	62 ★	<div style="width: 62%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	63 ★	<div style="width: 63%;"></div>

Sie werden es nicht ganz einfach haben, wenn Sie die ehrenvolle Rolle eines »Pulsators« übernehmen. So ganz alleine in einem verwirrenden Labyrinth zu bestehen, in dem sich vor Ihnen verschlossene Türen aufbauen und hinter Ihnen unangenehme Gegner herumtreiben, erfordert schon einiges an Können.

Ziel ist es, Ihre fünf Kameras (»Pulsies«), die in den fünf Labyrinth gefangengehalten werden, zu befreien. Jedes Labyrinth erstreckt sich über 49 Bildschirme und ist gespickt mit Dingen, die Ihnen das Leben so richtig schwer machen. Es gibt nummerierte Türen, die sich nur dann öffnen, wenn Sie vorher über ein Schloß mit der entsprechenden Nummer gefahren sind. Da Sie als Pulsator immer nur in eine Richtung sausen kön-

nen, müssen Sie Ihre Route sehr genau wählen, um nicht vor verschlossenen Türen zu stehen. Hinter den Türen verborgen sich einige Geheimnisse wie Kraftpunkte oder auch Horden von Gegnern, die Ihnen bei Berührung Energie abziehen. Gegner kann man auch kurzerhand abschießen. Außerdem gibt es Einbahnstraßen, Torwächter, elektrisch geladene Blöcke und Schlüssel.

Einige der Funktionen werden bewußt in der Anleitung nicht beschrieben, denn Sie sollen sie selbst herausfinden. Die Labyrinth sollte man unbedingt kartographieren.

Spielerisch kann man Pulsator als eine Art Denk- und Geschicklichkeits-Spiel bezeichnen, bei dem neben guten Reaktionen ein gutes Gedächtnis wichtig ist. (al)

Earth Orbit Stations

C 64 (Apple II)
79 Mark (Diskette)

GRAFIK	71 ★	██████████
SOUND & MUSIK	2 ★	██
HAPPY-WERTUNG	77 ★	██████████

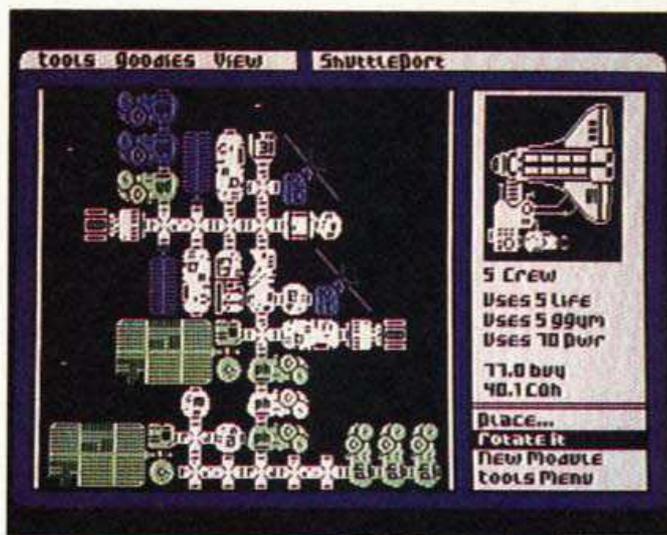
Wir schreiben das Jahr 1996. Das Bauen von Weltraumstationen, die die Erde umkreisen, gehört zum alltäglichen Geschäft. In der komplexen Wirtschafts-Simulation »Earth Orbit Stations« (kurz »EOS« genannt) werden Sie zum Boß einer Gesellschaft, die sich auf den Bau von Weltraumstationen spezialisiert hat. Sie sind aber nicht alleine: Bis zu drei weitere Spieler können gleichzeitig mitmachen, ersatzweise springt der Computer als Gegner ein.

Es gibt 39 verschiedene Module, aus denen Sie eine Station zusammenbauen können. Von der Energiegewinnung bis zum Space-Shuttle-Raumhafen gibt es Module für die verschiedensten Zwecke. Jedes Modul kann entweder für kommerzielle (bringt mehr Geld) oder wissen-

schaftliche Zwecke (verbessert das technische Know-how) eingesetzt werden.

EOS bietet sieben unterschiedlich komplexe Spiel-Szenarien mit bestimmten Aufgaben. Bei der einfachsten Variante gewinnt derjenige, der innerhalb von zwei Spiel-Jahren das meiste technische Wissen gewinnt. Bei der anspruchsvollsten Mission haben Sie zehn Jahre Zeit, um Lebensformen im Sonnensystem aufzuspüren.

EOS ist ein Handels- und Taktik-Spiel, das man entfernt mit Programmen wie »Hanse« und »Airline« vergleichen kann. EOS ist aber komplexer, anspruchsvoller und bietet einen interessanten Handlungsrahmen, der auf den Plänen der amerikanischen Weltraumbehörde NASA basiert. Programm und Anleitung sind in Englisch. (hl)



Heinrich: »Toll für Tüftler«

Wer diese Art von Spiel liebt, wird begeistert sein. EOS ist ebenso komplex wie abwechslungsreich. Die Grafik ist für dieses Genre relativ gut, den Sound kann man aber vergessen. Die mitunter sehr umfangreichen Missionen garantieren eine langanhaltende Motivation. Nichts für Action-Fans, aber ein interessantes Wirtschaftsspiel, das ähnliche Programme wie Hanse in die linke Hosentasche steckt.

Boris: »Nach meinem Geschmack«

Wirtschafts-Simulationen können mich nur begeistern, wenn sie technisch einwandfrei sind und mir einigermaßen realistisch erscheinen. Dazu gehört auch ein gutes Maß an Komplexität. All diese Anforderungen werden von EOS erfüllt, dazu gibt es eine recht schöne Grafik. Gestört haben mich nur die zum Teil sehr langen Wartezeiten zwischen den einzelnen Runden.



Heinrich: »Kosmischer Krampf«

Das Beste an diesem Programm sind die kernigen Explosions-Geräusche; den Rest kann man getrost vergessen. Das uralte, erschreckend simple Spielprinzip (Ballern für Anspruchslose) und die billige Grafik sind eine Schande für jeden Amiga. Selbst angesichts des relativ günstigen Preises kann ich vom Kauf dieser gehobenen Katastrophe nur abraten.

Anatol: »Müdes Ballerspiel«

Auf jedem kleineren Computer wäre das Spiel schon unterdurchschnittlich, aber auf dem Amiga ist es (bis auf die Soundeffekte) indiskutabel. Aliens abballern und durch Meteoritenfelder zu fliegen ist ein Spielprinzip, das wohl niemand mehr mit Begeisterung an den Computer lockt. Hat man einmal ein Leben verloren, muß man wieder ganz von vorne beginnen — besser man schaltet gleich ab.

Swooper

Amiga
59 Mark (Diskette)

GRAFIK	30 ★	██████
SOUND & MUSIK	47 ★	██████████
HAPPY-WERTUNG	16 ★	██

Auf der Raumstation Xenon ist eine ganz scheußliche Krankheit ausgebrochen: die Paria-Seuche. Ihre Wirkung ist noch tückischer als die des irdischen Heuschnupfens, denn nach ein paar Tagen haucht jeder Infizierte sein Leben aus. Sie haben die Aufgabe, den lebensrettenden Impfstoff von der Erde nach Xenon zu fliegen. Dummerweise haben sich die Jungs von der Raumstation gerade jetzt mit den kleinen grünen Männchen von der Wega angelegt, die prompt zum Angriff blasen.

Hinter dieser medizinisch-kriegerischen Geschichte verbirgt sich nicht »Schwarzwaldklinik im All«, sondern »Swoopers«, eines der bisher wenigen Action-Spiele für den Amiga. Spielerisch gibt sich das Programm eher hausbacken. Ihre

Mission besteht aus zwei Teilen. Zunächst schießen Sie vom unteren Bildschirmrand aus auf ein paar Sprites (kein schöner Anblick, diese Wega-Burschen), die ihrerseits Bomben auf Ihr Schiff werfen. Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Spielautomaten wie »Space Invaders« sind nicht zu übersehen.

Hat man alle Gegner in die ewigen Jagdgründe gepustet, folgt Teil zwei. Sie geraten in ein Asteroidenfeld und müssen hier durchkommen, ohne an einem garstigen Gesteinsbrocken anzurutschen. Ab und zu fliegen auch völlig losgelöste Astronauten vorbei, deren Aufsammeln ordentlich Bonus-Punkte bringt. Je nachdem, wie schnell Sie das Feld durchfliegen — die Geschwindigkeit können Sie selber bestimmen — fällt Ihre Punktzahl für diesen Level aus. (hl)

The Last Ninja

C 64 (Atari XL/XE/ST, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

GRAFIK	91 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	72 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	61 ★	██████████████

Endlich ist er da, der letzte Ninja. Bereits im September 1986 wurde das angeblich ultimative Kampfsport-Spiel »The Last Ninja« angekündigt. Jetzt, knapp ein Jahr später, wurde das monumentale Programm veröffentlicht. Aufgrund der aufwendigen Grafik und der hohen Komplexität besteht das Spiel aus sechs verschiedenen Abschnitten, die alle einzeln geladen werden. Das Programm beansprucht so drei Diskettenseiten. Die Kassetten-Version ist freilich eine kleine Pein, weil das Nachladen hier ein ganzes Weilchen dauert.

Sie verkörpern den letzten Ninja, der einem bösen Shogun an den Kragen will, der alle anderen Ninjas verraten und ermordet hat. Auf dem Weg durch

die Wildnis in den Palast des Shoguns warten viele gefährliche Gegner, aber auch wichtige Gegenstände auf den Spieler.

Die »intelligente« Steuerung des Ninja-Kämpfers ist bemerkenswert und unterscheidet sich von anderen Karate-Spielen. Nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man keine Schwierigkeiten, Gegenstände aufzunehmen, sich mit Hieben und Tritten zu wehren oder zu springen. Man kann mehrere Waffen bei sich tragen, aber immer nur eine per Leertastendruck einsetzen.

The Last Ninja verzichtet auf jegliche Punkte-Wertungen. Man hat nur das eine Ziel vor Augen, den Shogun zu besiegen. Hat man das geschafft, sinkt die Motivation wie bei einem gelösten Adventure stark. (hl)



Heinrich: »Hoffentlich der letzte Ninja«

Hilfe! Bitte keine Ninjas, Karate Kids und Yie-Ar-Kung-Fus mehr. The Last Ninja bietet schöne Musik, hervorragende Grafik und Steuerung, aber ein Spielprinzip, das sich auf Dauer als etwas schwach auf der Brust entpuppt. Objektiv gesehen ein sicherlich überdurchschnittliches Spiel, aber ich persönlich kann diesen Karate-Kram einfach nicht mehr sehen.

Boris: »Tolle Effekte«

The Last Ninja ist das Spiel, das mich in letzter Zeit neben »Wizball« am meisten beeindruckt hat. Die Grafik ist ebenso hervorragend wie die ausgetüftelte Joystick-Steuerung. Auch der Umfang ist erfreulich. Doch die Verquickung von Kampfszenen und Action-Adventure bietet außer tollen Effekten wenig Neues. Gerade die Kämpfe haben mich enttäuscht, denn man hat nur geringe Kontrolle.



Game Over

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

GRAFIK	79 ★	██████████████████
SOUND & MUSIK	22 ★	██████████
HAPPY-WERTUNG	67 ★	██████████████

Nein, das ist kein dummer Witz aus der Redaktion: dieses Spiel heißt wirklich »Game Over«. Man kann sich richtig vorstellen, wie die Programmierer zunächst nächtelang über einem fetzigen Namen brüteten, doch es fiel ihnen partout nichts ein. Irgendwann muß ein Witzbold »Nennen wir's doch Game Over!« vorgeschlagen haben und so entstand wahrscheinlich der ungewöhnliche Name aus reiner Verzweiflung.

Verzweifeln könnte man auch angesichts einer bösen Welt-raum-Tyrannin, die in diesem Action-Spiel gleich fünf Planeten unterjocht hat. Auf diesen versklavten Welten sorgen mutierte Känguruhs, Monster vom Planeten Dedron und andere unangenehme Burschen für Zucht und Ordnung.

Sie verkörpern den furchtlosen Einzelkämpfer, der mit einem Laser-Gewehr bewaffnet gegen die zahlreichen Gegner antritt. Außer wild herumschießenden Bösewichten trifft man auch auf Kisten, die nach dreimaligem Beschießen ihren Inhalt freigeben. Je nach Zufall handelt es sich dabei um ein Herz (frischt Lebensenergie wieder auf), ein Schutzschild, Granaten (die man per Leertastendruck schleudert) oder schlagkräftigere Geschosse für Ihre Laser-Kanone.

An einigen Stellen lauern besonders große Gegner, die man nur durch eine ganze Reihe von Granaten-Treffern bezwingen kann. Nach der Planetenbefreiung steigt dann das große Finale im Palast der fiesen Tyrannin. Dieser Programmteil wird extra nachgeladen. (hl)

Heinrich: »Bunte Ballerei«

Die Grafik der CPC-Version ist so farbenprächtigt, daß man sie im ersten Moment einem Amiga zuordnen möchte. Die Programmierer haben den LoRes-Modus des Schneider gut ausgenutzt. Eher bieder ist der Spielablauf, der handfeste Action der gehobenen Durchschnittsklasse bringt. Ärgerlich, daß der Inhalt der Kisten per Zufall bestimmt wird. So braucht man auch Glück, um weit zu kommen.

Boris: »Nichts Besonderes«

Game Over zeichnet sich nicht besonders gegenüber anderen Action-Programmen aus. Die Grafik ist schön bunt und abwechslungsreich, das Spiel selbst auf die Dauer etwas öde und für meinen Geschmack zu sehr vom Zufall abhängig. Ferner vermisse ich Feinheiten wie eine High-Score-Liste. Gewiß kein sonderlich schlechtes Programm, aber ich kann auch ohne Game Over leben.

Zynaps

Spectrum (C 64, Schneider CPC)
29 bis 39 Mark (Kassette),
39 bis 49 Mark (Diskette)

GRAFIK	81 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	44 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	82 ★	████████████████████

Im Weltraum ist wieder einmal die Hölle los. Ein neues Ballerspiel der Klasse »Horizontales Scrolling plus Extra-Waffen« versetzt Sie an Bord eines Scorpion-Kampfraumschiffes. Ihr Ziel: Bis ans Ende eines Levels gelangen und dort das feindliche Mutterschiff zu zerstören. Zur Belohnung bekommt man dann einen kleinen Computer-Cartoon gezeigt, bevor es mit einer neuen Spielstufe munter weiter geht.

»Zynaps« stammt von Dominic Robinson. Dieser junge Mann brachte vor ein paar Monaten das Kunststück fertig, vom C 64-Hit »Uridium« eine vernünftige Spectrum-Version zu schreiben. Sein erstes Original-Spiel orientiert sich recht eindeutig

am Spielhallen-Renner »Nemesis«. Durch das Vernichten von gegnerischen Formationen entstehen Bonus-Gegenstände, die man aufsammeln und horten kann, bis man genug hat, um sich ein Extra zu leisten. Hier haben Sie die Wahl zwischen solchen neckischen Sachen wie schnelleren Lasern bis hin zu einer schlaun Rakete, die automatisch einen Gegner verfolgt und rammt!

Die Extras für mehr Geschwindigkeit und Laser-Power kann man bis zu viermal anwählen, um jedesmal die Eigenschaften des Raumschiffs etwas auszubauen. Doch alle 30 Sekunden werden Tempo und Laser-Kraft automatisch wieder eine Stufe zurückgesetzt! (hl)

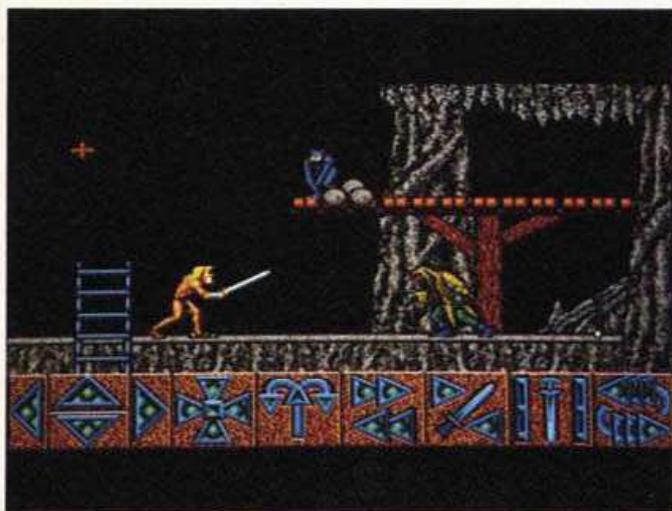


Heinrich: »Da glüht der Spectrum«

Der Spectrum wurde sicher nicht für flotte Arcade-Spiele gebaut; insofern ist es um so verblüffender, was Zynaps aus der Kiste herausholt: sanftes Scrolling, Sprites en masse und nicht zuletzt viel Spielwitz. Nach der C 64-Version von Nemesis ist Zynaps zur Zeit eines meiner liebsten Ballerspiele. Ich bin gespannt, wie die beiden Umsetzungen gelingen werden.

Boris: »Was für ein Spiel!«

Bisher war Nemesis für mich das Nonplusultra der Weltraum-Schießspiele, aber Zynaps könnte dessen Thron ins Wanken bringen. Die Spectrum-Version ist sehr gut gelungen; deswegen setze ich im Augenblick alle Hoffnungen auf die Commodore-Version, die noch besser werden könnte. Zynaps hat einfach das richtige »Feeling«, deswegen kehre ich auch immer wieder zum Spectrum zurück.



Barbarian

Amiga (Atari ST)
89 Mark (Diskette)

GRAFIK	81 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	73 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	62 ★	██████████████████

Ein wichtiger Hinweis gleich am Anfang: Dieses Spiel namens »Barbarian«, hat nichts mit dem Barbarian zu tun, das wir vor zwei Ausgaben testeten! Einfaches Unterscheidungsmerkmal: Barbarian aus Happy-Computer 7/87 ist nur für 8-Bit-Computer erhältlich; den Barbarian, den wir jetzt vorstellen, gibt es nur für Amiga und Atari ST!

Unser 68000-Barbar heißt Hegor und hat's wahrlich in sich: Drachen meuchelt er mit links und Monster vertrimmt er noch vor dem Frühstück. In diesem Spiel kämpft er sich durch die Unterwelt von Durgan, um einen Kristall zu zerstören und damit dem bösen Necron eins auszuwischen. Der Haken an der Sache ist gewaltig. Sollte Hegor allen Gefahren zum Trotz den Kristall wirklich vernichtet ha-

ben, muß er schleunigst wieder zum Ausgang zurück, sonst wird er von den Lavamassen eines ausbrechenden Vulkans geröstet.

Bild für Bild kämpft sich unser wackerer Held nun voran, dessen Aktionen durch das Anklicken in einer Menüleiste gesteuert werden, die man am unteren Bildschirmrand sieht. Hegor kann gehen, klettern, laufen, springen, kämpfen, Gegenstände aufsammeln, sie benutzen und sogar in wilder Panik davonlaufen, wenn sich ein Monster anpirscht, das zwei Schuhnummern zu groß für ihn ist. Zu Beginn kämpft er nur mit einem Schwert, doch er kann andere Waffen wie Pfeil und Bogen aufsammeln und dann damit den Gegnern auf den Pelz rücken. Er kann drei Waffen bei sich tragen aber nur eine benutzen. (hl)

Heinrich: »Recht müde«

Barbarian sieht hübsch aus, die digitalisierten Soundeffekte sind Spitze, doch der Spielablauf hat geradezu einschläfernde Wirkung. Man betritt einen neuen Raum, tut sein Bestes, um ein Monster zu killen, schaut sich nach Gegenständen um und marschiert weiter. Mir fehlt einfach die spielerische Abwechslung. Die gute Präsentation und Steuerung können da leider nicht allzuviel retten.

Anatol: »Monster satt«

Normalerweise sind »Blut und Barbaren«-Geschichten ja nicht unbedingt mein Fall. Barbarian aber ist nicht so schlimm wie viele andere Spiele dieser Gattung. Vor allem ist es grafisch gut gemacht: Die Monster sehen richtig hinterhältig und gefährlich aus, die Animation ist aber ruckelig. Alles in allem ein altes Spielprinzip mit einer recht guten Grafik, starkem Sound und einfacher Steuerung.

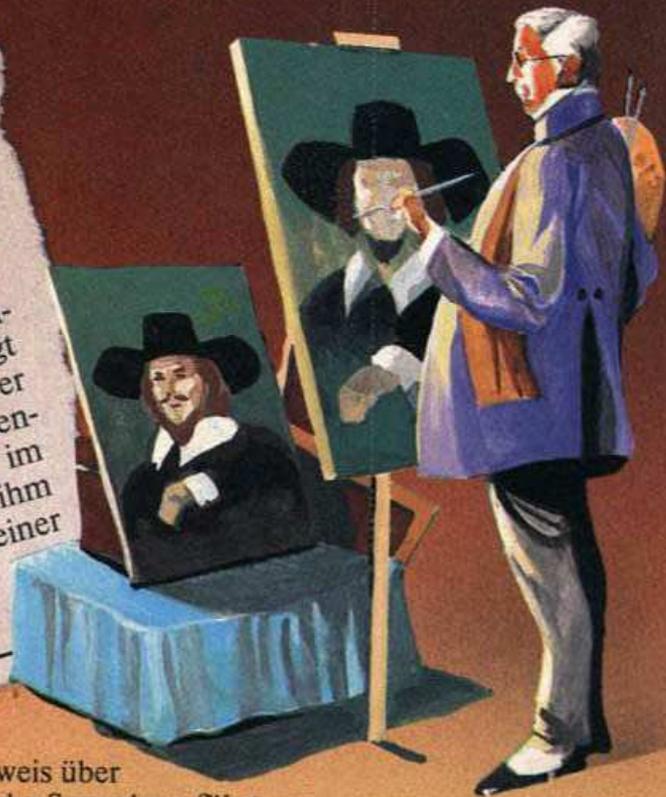
VERMEER

Berlin, 2.2.1918.

Europa befindet sich im 1. Weltkrieg. Auf einem Transport verschwindet in der Silvesternacht eine der wertvollsten Kunstsammlungen Europas. Diese Sammlung gehörte Walther von Grünschild, einem steinreichen Wirtschaftsmagnaten.

Am Neujahrstag 1918 wird der zukünftige Erbe in seine Residenz bestellt. Walther von Grünschild eröffnet ihm, daß er sich Gedanken über den Erben seines weltweiten Plantagenbesitzes gemacht hat. Er verlangt von seinem Nachfolger, daß dieser sich nicht nur als cleverer Plantagenbesitzer und Wirtschaftsexperte im Welthandel erweist, sondern ihm auch den wertvollsten Teil seiner Kunstsammlung zurückbringt.

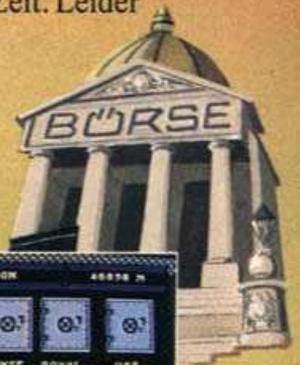
Silvester 1917.
Die wertvollste Gemäldesammlung der Welt ist verschwunden...



Der einzige Hinweis über den Verbleib der Sammlung führt zu einem gewissen Lugiani, genannt Vico Vermeer. Vico gilt als einer der besten Kunstfälscher seiner Zeit. Leider ist es bisher weder gelungen, Vico aufzuspüren, noch ihm das Handwerk zu legen. Allerdings tauchen auch einige Stücke auf internationalen Kunstauktionen auf, und der potentielle Erbe kurbelt weltweit den Anbau und Handel mit Kaffee, Tabak, Tee und Kakao an, um diese zurückzuerwerben.

Neuerdings sieht man ihn auch an der Börse, wo er versucht, mit Aktienspekulationen zu Geld zu kommen.

Es wird ein Wettlauf mit der Zeit.



- 2-4 Spieler, 1-Spieler Trainingsmodus möglich
 - speicherbarer Zwischenstand
 - 40 zu ersteigende Gemälde
 - umfangreiche Bedienungsanleitung
 - Steuerung über Joystick und Tastatur, Mouse möglich (ST)
 - C-64 Cassette/Disc, CPC Cassette/Disc
- Atari ST

Wer wissen will, was wir außer Vermeer noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Prospekte zu.

Name _____
 Straße _____
 PLZ _____ Ort _____

ariolasoft 
 Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

Mutant Camels

Atari XL/XE
10 Mark (Kassette)

GRAFIK	71 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	36 ★	████████████████
HAPPY-WERTUNG	49 ★	████████████████

Kamele hat man als unbescholtener Spieler normalerweise als harmlose, chronisch gelangweilt dreinschauende Tiere in Erinnerung, die niemandem etwas zuleide tun. Um so überraschter ist man, wenn plötzlich eine ganze Horde dieser Tiere angreift. Die Kamele erweisen sich als Außerirdische, die nichts anderes im Sinn haben, als die Erde zu unterjochen.

Das dürfen Sie natürlich nicht zulassen, und so springen Sie in Ihren Gleiter, um den Eindringlingen Paroli zu bieten. Im Tiefflug flitzen Sie über die Landschaft, bis Sie die Kolonne der Kamele erreicht haben. Jetzt heißt es, auf das vorderste Kamel zuzufiegen, schießen und im letzten Moment abzudrehen, damit Sie nicht mit dem Feind kollidieren. Der Gleiter hat zwar

Schutzschilder, jeder Treffer vom Feind verringert jedoch dessen Leistung, und obendrein wird der Gleiter durch einen Treffer zurückgeschleudert.

Damit die Sache nicht zu einfach wird, muß ein Kamel mehrmals getroffen werden. Wenn dieses dann endlich beseitigt ist, steht sein Hintermann schon bereit, den Angriff fortzusetzen. Während des Kampfs rücken die Kamele langsam aber sicher zur Hauptbasis vor, und sobald das erste Kamel diese erreicht, ist das Spiel zu Ende. Damit es auf Dauer nicht langweilig wird, stehen mehrere Start-Level zur Auswahl.

Das Spielprinzip ist nicht unbedingt neu. Vor einigen Jahren gab es für das Atari-Videospiel ein Cartridge namens »The Empire Strikes Back«, das spielerisch fast identisch ist. (hf)



Henrik: »Technisch sauber, fairer Preis«

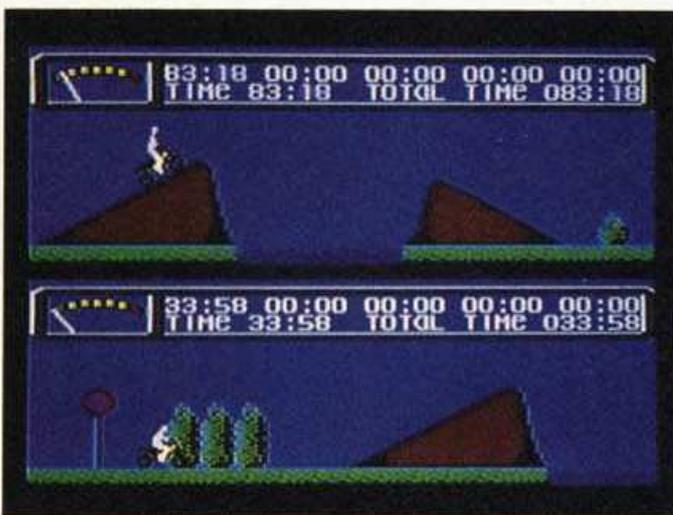
»Mutant Camels« besticht durch ein extrem schnelles und sauber programmiertes, horizontales Scrolling sowie durch eine ansprechende, effektreiche Grafik.

Die Spielidee ist natürlich nicht mehr die allerfrischeste, aber alles in allem ist Mutant Camels ein Programm, bei dem Action-Fans ihr Geld gut anlegen können. Der Preis stimmt.

Anatol: »Auf Dauer ziemlich öde«

Die Idee erinnert mich an eine Szene aus dem zweiten Film der »Star Wars«-Trilogie. Mutant Camels soll sicher keine Umsetzung des Films sein, hat sich aber stark an diese Idee gehalten.

Das Scrolling ist sehr sauber und die Grafik ausgesprochen farbenprächtig. Schade ist nur, daß es trotz gepflegter Ballerei nach einiger Zeit ziemlich öde wird.



Kikstart 2

C 64
10 Mark (Kassette)

GRAFIK	68 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	53 ★	████████████████
HAPPY-WERTUNG	66 ★	████████████████

Auf ein Neues: »Kikstart 2« ist die Fortsetzung der halsbrecherischen Fahrten eines Motocross-Fahrers, die schon beim Vorgänger »Kikstart« im Mittelpunkt standen. Wieder einmal haben Sie nichts Geringeres zu tun, als über eine mit Hindernissen gepflasterte Strecke zu rasen und dabei selbstverständlich eine möglichst gute Zeit zu erreichen.

Einige Hindernisse dürfen nur mit einer bestimmten Geschwindigkeit überfahren werden. Außerdem lauern heimtückische Fallen wie Wassergräben oder Öllampen, um Sie aus dem Sattel zu werfen. Auch Schanzen sind zur Genüge vorhanden, wobei Skirampen besonders schwierig zu befahren sind. Allerdings müssen Sie bei einem Crash keines Ihrer Leben lassen, sondern es wird Ihnen »nur« kostbare Zeit

abgezogen. Sie können entweder gegen den Computer oder gegen einen Freund spielen, um sich als Crack zu beweisen. Insgesamt 24 verschiedene Strecken stehen parat, die erst einmal geschafft werden wollen.

Wenn Sie nach einiger Zeit eine größere Herausforderung suchen, können Sie mit dem eingebauten Editor Ihre eigenen Strecken zusammenbasteln. Das Editieren geht flott von der Hand und bereitet keine großen Schwierigkeiten. Der Editor hat sogar eine Hilfsfunktion, in der die Tastaturbelegung genau erklärt wird. Sie können alle Elemente, die im Spiel vorhanden sind, nach Herzenslust aneinander fügen und so besonders knifflige Strecken anlegen. Einen frisch entworfenen Parcours kann man auf Kassette oder Diskette speichern. (al)

Anatol: »Ordentlich aufgemöbelt«

Kikstart 2 ist zwar sicherlich nicht die Perle einer Billigspiel-Sammlung, bietet aber eine Menge Spaß fürs Geld. Vor allem der Zwei-Spieler-Modus und der Editor werben die etwas müde Spielidee auf.

Wer nichts gegen ein munteres Motocross-Spielchen hat und auch nicht vor einem wenig aufregendem Spritze zurückschreckt, ist mit Kikstart 2 gut beraten.

Heinrich: »Was will man mehr?«

Was will man eigentlich für 10 Mark mehr als 24 Levels, einen Zwei-Spieler-Modus und ein sehr gutes Construction Set? Kikstart 2 hat seinem Vorgänger eine verbesserte Grafik und den Editor voraus. Das Spielprinzip ist zwar ein wenig abgedroschen, aber vor allem zu zweit recht unterhaltsam. Fazit: Wieder einmal ein starkes Billigspiel, das sein Geld voll und ganz wert ist.

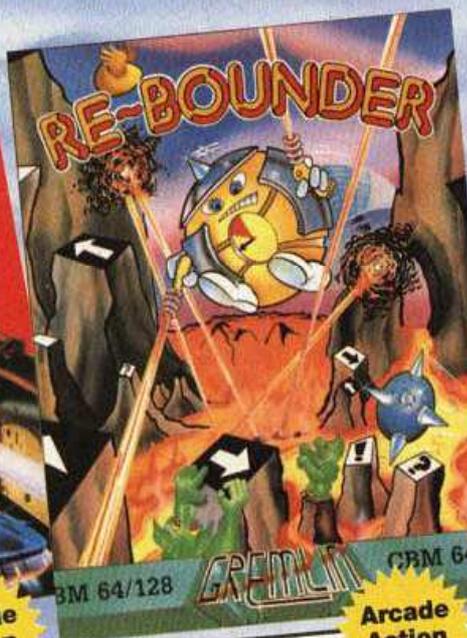
SOFTV

Online with the trend.



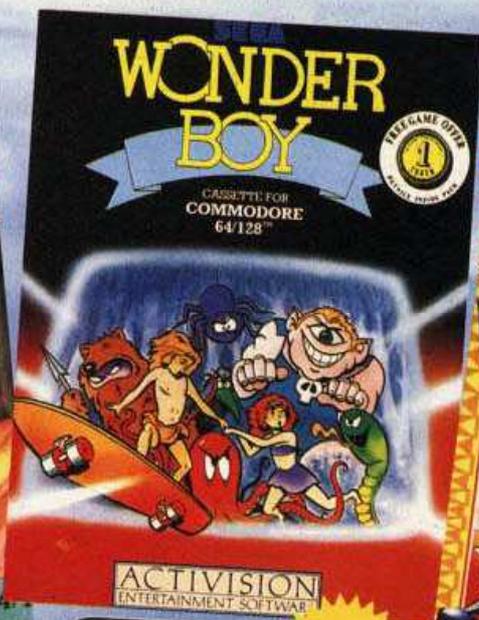
C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum Kass.

**Arcade
Action
Spiel**



C64 Kass./Disk.

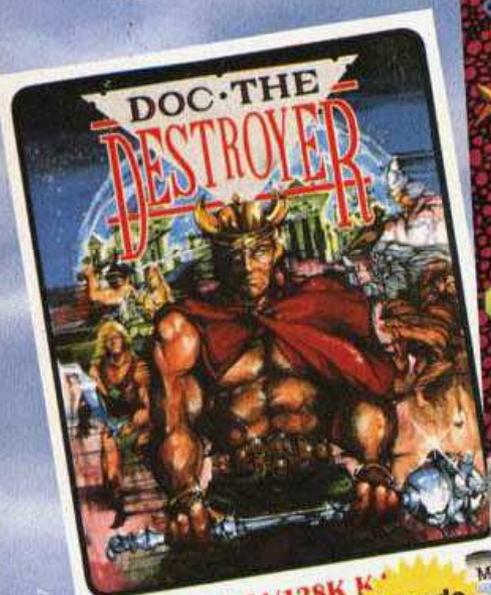
**Arcade
Action
Spiel**



C64 Kass./Disk.
Schneider Kass./Disk.

**Arcade
Spiel**

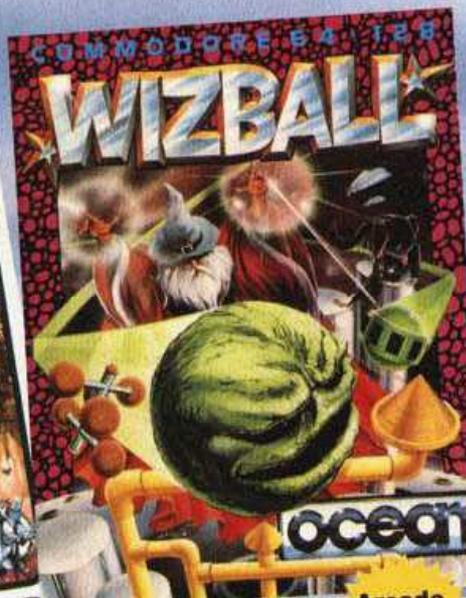
C64 Kass./D
CPC Kass./D
Spectrum



CBM 64/128K K

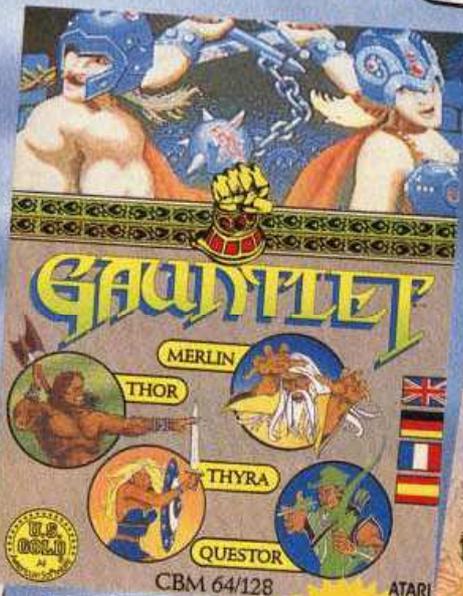
C64 Kass./Disk.

**Arcade
Action
Spiel**



C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum Kass.

**Arcade
Action
Spiel**



C64 Kass./Disk. • IBM
MSX • Atari Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum

**Arcade
Action
Spiel**

C64 K
CPC K
Spectr

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

Preisprophet
alkauf

alkauf
FOTO

BL

div

NAKO[®] FOTO
Video + Elektronik

horte
horte
horte

WARE Aktuell

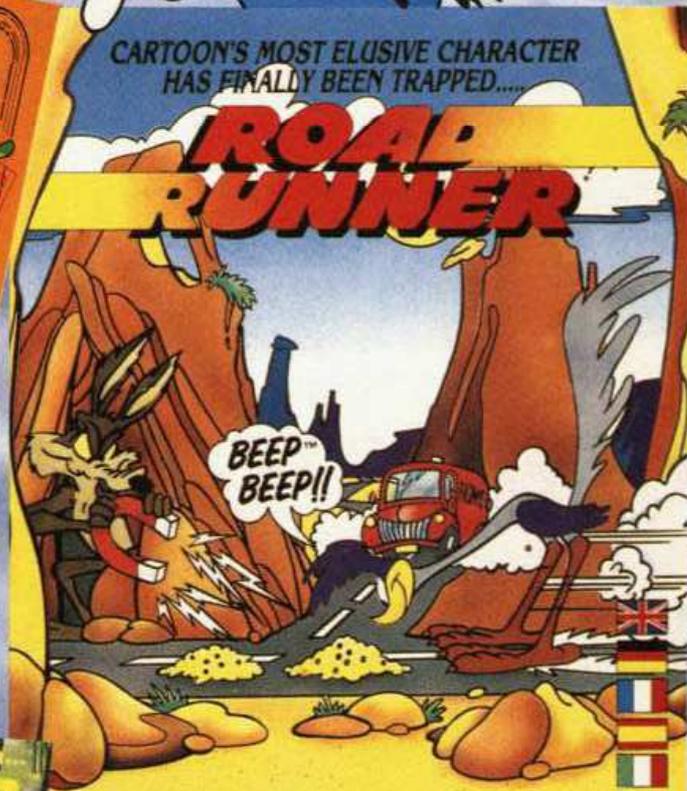


Arcade Spiel



C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk. • MSX

Arcade Spiel



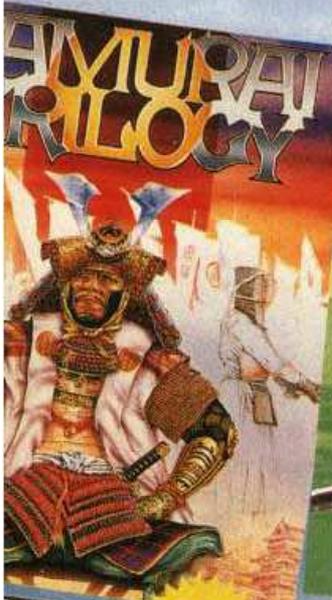
CARTOON'S MOST ELUSIVE CHARACTER
HAS FINALLY BEEN TRAPPED.....

ROAD RUNNER

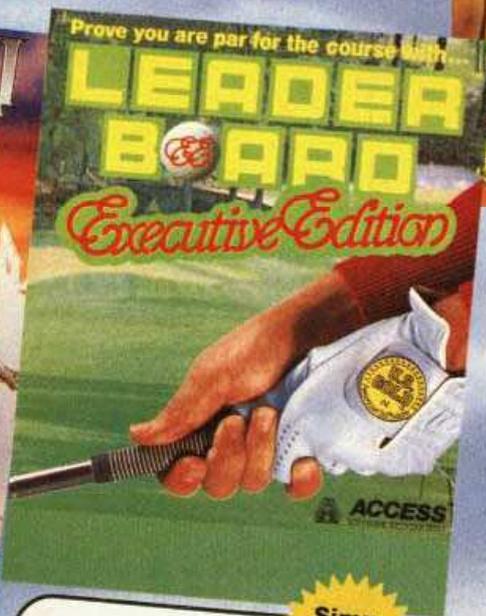
CBM 64/128 JOYSTICK ONLY ATARI®
ME 5

C64 Kass./Disk. • ATARI ST
CPC Kass./Disk. • Spectrum Kass.

Arcade Spiel



Arcade Action Spiel



C64 Kass./Disk.

Simulations-Spiel



Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.

VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!

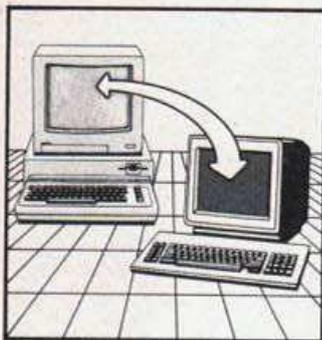
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

massa

RATIO

RINGFOTO

WERTKAUF*



Kurz und bündig

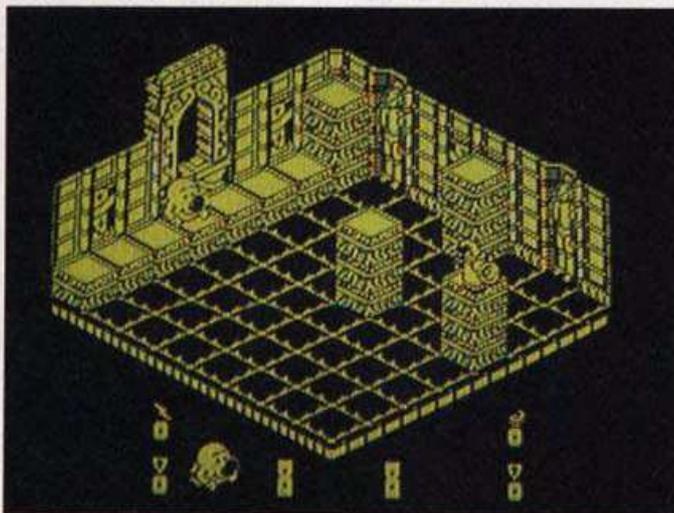
aber die stets einfarbige Grafik zu beklagen. Etwas bunter wäre das Spiel viel schöner gewesen.

Das Unmögliche wurde vollbracht: Das auf Grund seiner fantastisch gezeichneten Grafik beliebte Amiga-Spiel **Defender of the Crown** (Test in Sonderheft 17) wurde auf den C 64 umgesetzt. Das Ganze sieht zwar nicht ganz so gut aus wie auf dem Amiga — aber wer die C 64-Version das erste Mal sieht, stutzt gewaltig und schaut, ob da nicht doch vielleicht ein Amiga im C 64 versteckt wurde. Alle Szenen des Spiels wurden auf eine doppelseitige Diskette gepackt.

Außerdem sind einige Sequenzen etwas schwerer ausgefallen. Dies war bitter notwendig, denn die Amiga-Version war viel zu einfach und wurde sehr schnell langweilig. Auch die 64-Version ist spielerisch nicht das höchste der Gefühle, aber zumindest ist damit bewiesen, daß nicht nur der Amiga zu Spitzenleistungen fähig ist.

Ein erfreulicher Trend für alle Atari XL-Besitzer: Aus England kommen mehr Spiele für diesen Computer. Diesen Monat flatterten uns zwei gute Titel auf den Schreibtisch: Das Billig-Rennspiel »BMX-Simulator« sowie das 3D-Action-Adventure »Head over Heels«.

Beim **BMX-Simulator** können ein oder zwei Spieler gegeneinander um die Wette radeln. Acht verschiedene, grafisch sehr schöne Rennstrecken werden befahren. Im Vergleich zur C 64-Version (Test in Ausgabe 12/86) ist die Grafik allerdings nicht so farbenfroh. Sehr einfar-



»Head over Heels« auf Atari XL (und C 64)

big geht es bei **Head over Heels** (Test in Ausgabe 6/87) zu. Bei diesem witzigen 3D-Action-Adventure werden alle Räume in monochromer Grafik dargestellt. Dafür ist die Auflösung sehr hoch und die einzelnen Figuren und Räume sind wirklich putzig gezeichnet.

C 64

Head over Heels ist auch für den C 64 erhältlich. Hier ist die Geschwindigkeit des Spiels bemerkenswert, denn bisher waren 3D-Action-Adventures auf dem C 64 eine recht langsame Angelegenheit. Auch hier ist

Wer von Leader Board immer noch nicht genug bekommen kann: nach der Datendiskette »Tournament I«, und der erweiterten Version »Leader Board Executive« gibt es nun eine dritte: **World Class Leader Board** hat 72 neue Löcher, die Sie beliebig zu neuen Kursen zusammenstellen können (Disketten-Version). Man darf sich wundern, wieviele Leader Boards noch für den C 64 erscheinen werden. Ein, im Augenblick rein fiktives, »Leader Board Construction Kit« würde beispielsweise noch ausstehen.

Autorennen vom Feinsten gibt es bei **Revs Plus**, einer

Formel-3-Simulation für den C 64. Wem der Name **Revs** bekannt vorkommt, hat recht: **Revs Plus** ist eine Neuauflage eines etwa ein Jahr alten Rennspiels (Test in Sonderheft 11). Die wesentlichen Änderungen: Das Auto kann jetzt auch mit einem

und Pilot X. Dabei handelt es sich überwiegend um Action-Spiele, Bongo ist dagegen ein Geschicklichkeitsspiel mit eingebautem Construction Set. Die vier Spiele sind für den C 16 überdurchschnittlich gut, was das Plus-Paket ziemlich interessant macht.

MS-DOS

Auch bei den MS-DOS-PCs tat sich diesen Monat wieder



Laßt Farben sprechen: »Space Harrier« auf dem Sega

handelsüblichen Joystick gesteuert werden; ein spezieller Modus macht Anfängern das Fahren leichter; es gibt sechs verschiedene Rennstrecken zum Auswählen, darunter auch den Nürburgring in Deutschland.

C 16

C 16-Besitzer dürfen sich über eine neue Programm-Sammlung freuen. Das **Kingsoft-Plus-Paket 2** enthält die vier Spiele Bongo, Legionaire, Space Pilot

einiges. Das Spitzenprodukt, »Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator«, wird in diesem Heft ausführlich getestet. Weiterhin sind die Umsetzungen von **Escape** und **Top Gun** erschienen. **Escape** ist ein dreidimensionales Action-Adventure, bei dem man aus einem schwer bewachten Gefängnis fliehen muß. **Top Gun** (Test in Ausgabe 3/87) ist ein Spiel für ein oder zwei Spieler, das sich als Flugsimulation ausgibt, aber wohl eher dem Actiongenre zuzurechnen ist. Die 3D-Vektorgrafik ist recht



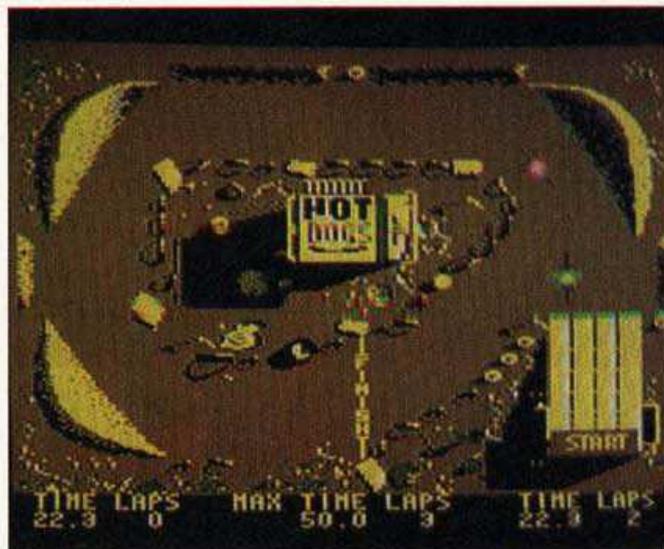
Amiga-Grafik auf C 64: »Defender of the Crown«

simpel, dafür aber ganz schön flott.

Videospiel-Neuheiten

Für Segas Videospiel-Konsole sind jetzt einige sehr interessante Neuheiten erschienen. Die Automaten-Umsetzung **Wonderboy** ist zum Beispiel zwei Klassen schöner als die C64-Version und spielt sich auch besser. Die Farbvielfalt des Master Systems kommt hier gut zur Geltung. Netze Idee am Rande: Dank einer »Continue Game«-Funktion kann man das Spiel immer an dem Level fortsetzen, bei dem man sein letztes Leben aushauchte. Das spaßige Geschicklichkeits-Spiel ist fast schon ein Muß für Sega-Besitzer.

Die Sega-Version von **Space Harrier** sieht dem Automaten so ähnlich, daß man sie beinahe verwechseln könnte. Die Grafik ist zwar fantastisch gezeichnet, aber leider nicht sonderlich schnell. Hinzu kommt das mäßig intelligente Spielprinzip, denn bei Space Harrier wird nur geballert, daß die Fetzen fliegen. Nach dem Verlust eines Lebens wird der Spieler mit der Sprachausgabe »Get Ready!« angefeuert. Space Harrier auf dem Sega ist sehr hübsch anzuschauen,



Billig-Spiel »BMX-Simulator« auf Atari XL

wird nach einer Weile aber recht langweilig. Weitere neue Module sind »Rocky« und »Quartet«.

Bei den neuen Modulen zeigt das Sega-Videospiel den 8-Bit-Heimcomputern die Zähne. Die Grafik hat eine Qualität, wie man sie auf keinem C 64 oder Schneider CPC erreichen könnte. Ähnliche Wunderdinge sagt man auch dem neuen Nintendo-Videospiel nach, das wir Euch übrigens in der nächsten Ausga-

be genauer vorstellen werden. Inzwischen sind die Nintendo-Konsolen auch in Deutschland erhältlich. Eines der ersten Geräte steht schon in unserer Redaktion und wird gerade auf Herz und Nieren getestet.

(bs/hl)

Trubel um den Index

Um die Liste der indizierten Computer-Spiele gibt es zur Zeit

einigen Trubel. Denn wer sich die neueste Liste der Bundesprüfstelle (BPS) in Bonn ansieht, der findet zumindest zwei Programme darauf, die es in dieser Form gar nicht zu kaufen gibt: »1942 Trainer« und »G. I. Joe 2« sind nämlich schlicht und einfach Raubkopien, die von gewitzten Knackern mit Trainer-POKES oder neuen Sprites ausgestattet wurden.

Da fragt man sich natürlich schon, wie die Antragsteller an die Programme herankommen, die sie indiziert wissen möchten. Gleichzeitig fragt man sich auch, ob die Beurteilung von Programmen wie »Silent Service« und »F-16 Strike Eagle« auch anhand von Raubkopien vorgenommen wurde — ohne Kenntnis der Anleitung, der Hintergrund-Geschichte und der Absichten des Programmierers und Herstellers. Dann nämlich hätte man diesen zugegeben militärischen Simulationen starkes Unrecht getan, denn in der Dokumentation wird auf die Gefahren eines Krieges hingewiesen.

Wir versuchen gerade ein Interview mit Mitarbeitern der BPS zu erhalten, um Euch — wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe — Aufklärung über diese merkwürdigen Vorgänge zu geben. (bs)

GAMESOFT

Inh. Karl-Heinz Mund
Kastellstr. 4, 6455 Erlensee

Jetzt neu: Laden in 6450 Hanau, Hospitalstr. 6
061 81/252381
Gesch.-Zeiten: von 10 - 18 Uhr werktags
10 - 13 Uhr Samstag

Direkt aus Amerika! Sofort lieferbar!

C64

D Autoduell	109,-
Möbius	119,-
Bards Tale II	109,-
Wizard's Crown	109,-
Ring of Zilfin	109,-
Imperium Galactum	109,-
Shard of Spring	109,-
Kampfgruppe	89,-
Star Track Adv.	89,-
PHM Pegasus	109,-
Up Periscope	99,-

Atari XL

Kampfgruppe	89,-
Imperium Galactum	109,-
Phantasia	109,-
Battle of Antinam	109,-
Wizard's Crown	109,-

Amiga

Kampfgruppe	159,-
Feary Tale Adv.	169,-

Bitte unbedingt Computertyp angeben!

Wir führen auch Software für IBM, Atari ST und Amiga.
Für alle Computer. Jede Menge Anwenderprogramme + viele, viele Spiele mehr.
Lieferung per NN + Porto DM 6,50

SOFTWARE EILVERSAND WOLFSBURG

Inhaber: M. Begni

68000er	ST	Amiga	Atari XL	K	D
Arena	89,-	99,-	Starglider	84,-	84,-
Art Director	169,-	89,-	Typofoon	59,-	69,-
Basketball	89,-	89,-	Uninvited	69,-	69,-
Balance Of Power	89,-	89,-	Wanderer	69,-	69,-
Champ Golf	79,-	89,-	Werner	59,-	59,-
Champ Wrestling	79,-	99,-	Winter Games	79,-	79,-
Deep Space	99,-	99,-	Wizard's Crown*	99,-	99,-
Defender of the Crown	99,-	99,-	World Games	79,-	79,-
Deja Vu	99,-	99,-	Atari KLUXE	K	D
Fighter Command*	99,-	99,-	Acro Jet	35,-	49,-
Flight Simulator II	159,-	159,-	Arkanoid	39,-	54,-
Flip Flop	34,-	34,-	Shoulder Dash C-Kit	39,-	44,-
Gauntlet	79,-	89,-	Das U-Boot	35,-	49,-
Guile Of Thieves	89,-	89,-	Intern: Karate	25,-	35,-
Hollywood Poker	54,-	54,-	Jewels of Darkness	49,-	49,-
Instant Music	89,-	89,-	Leadertboard Golf	35,-	49,-
Jewels of Darkness	89,-	89,-	Ninja	19,-	49,-
Karate Kid II	79,-	79,-	Silicon Dreams	49,-	59,-
Kampfgruppe*	99,-	99,-	Spindizzy	39,-	59,-
Marble Madness	99,-	99,-	Sky Runner	29,-	38,-
Mech Brigade*	99,-	99,-	Footballer Of The Year	35,-	49,-
Ninja Mission	39,-	39,-	The Pawn	69,-	69,-
Portal	34,-	34,-	Tornahawk	34,-	54,-
Phantax	89,-	89,-	Gauntlet	35,-	54,-
S.O.I.	89,-	89,-	Micro Rhythm	15,-	15,-
Shanghai	84,-	84,-	Invasion	15,-	15,-
Sindbad	89,-	89,-	Astro Droid	34,-	42,-
Space Battle	34,-	34,-			
Strike Force Harrier	79,-	79,-			

Bestellungen per Vorkasse portofrei, Nachnahme plus 3,50 DM. Fordern Sie unsere Gesamtliste an (80 Pf in Briefmarken).
Software Eilversand Wolfsburg * Schachtweg 5A * Abt. HC
3180 Wolfsburg 1 * Tel. (05361) 14377

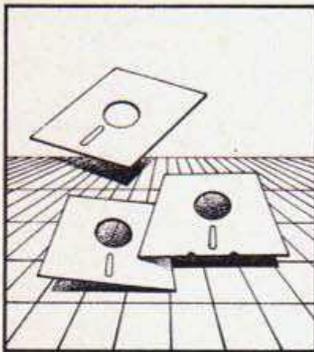
Nur die Allerbesten für C64 - z.B.:

Roadrunner 37:25. Defender of Crown D43. Knight Orc 29:29. Bride of Frankenstein 26:19. I.Q. D46. Captured 39:26. Mindstone 26:19. R.I.S.K. 26:19. Challenge Gobots 37:28. Thing Bounces Back 46:32. Metro Cross 36:25. PR2 42:28. Sector Ninety 42:28. Eagles 32:22. Killing 28:19. PHM Pegasus 65. Shadow Skimmer 35:25. Laurel & Hardy 29:19. Death or Glory 46: 28. The Last Ninja 53:36. Roadwar 2000 D49. The Pawn D53. Top Gun 41: 29. Revs Plus 42:37. Gettysburg D88. Dogfight 37:28. Max Torque 29:22. Kampfgruppe D56. Shard of Spring D59. Hopeless 42:28. Barbarian 26:17. Sub Battle Simult. D76. Colonial Conquest D74. Football Fortunes 55:46. Quartett 54:37. Hollywood Hijinx D81. Enduro Racer 54:37. Slap Fight 32:22. 500cc-GrandPrix 42:32. Oink 40:25. Brimstone D74. Trinity D89. Stiffly & Co. 37:28. Nether Earth 40:25. Deceptor 42:29. Wizard 44:25. Pirates 42:29. Quartet 38:26. Newsroom in deutsch! D72. Dazu Clipart 3 D83. Wonderboy 42:28. Star Raider II 45:27. The Advanced Art Studio D81. Mario Brothers 32:22. Waterpolo D42. Dark Empire K26. und selbstverständlich alle anderen neuen!
D : K = Disketten- ; Kassetten-Version)

Spiele und Programme für den C64, Atari 800XL, Amiga, Atari ST und Personal Computer. Fordern Sie die Liste für **Ihren** Gerätetyp!

FUNTAStIC ComputerWare

D 8000 München 5. Müllerstraße 44. Telefon 089-2609593



In der Mache

Bei einem Besuch im Londoner Büro von Rainbird Software konnten wir uns zwei Spiele ansehen, die kurz vor ihrer Vollenendung stehen. Das erste Programm ist »Knight Orc« vom Level 9-Programmerteam. In diesem Adventure, das wie seine Vorgänger »Jewels of Darkness« und »Silicon Dreams« aus drei Teilen besteht, übernimmt man die Rolle eines Orc, der sich unter anderem gegen viele menschliche Adventure-Spieler behaupten muß. Also ein Rollen-

tausch gegenüber den sonstigen Abenteuer-Spielregeln.

Neu sind die Grafiken, die die jeweiligen Computer wirklich ausnutzen. Beim Amiga und beim ST gibt es sogar digitalisierte Bilder in erstaunlich guter Qualität zu sehen. Bei den 8-Bit-Computern muß man hier aber Abstriche machen, denn Rainbird möchte wieder Kassetten-Versionen anbieten.

Der Parser wurde deutlich verbessert und versteht jetzt auch komplizierte Sätze. Neu ist auch das Eigenleben von Charakteren. Im Laufe des Spiels muß man Verbündete und Freunde suchen, die sogar Aufträge erfüllen. So können Sie einen Gefährten mit dem Befehl, ein Schwert zu finden, loschicken. Sobald er eines gefunden hat, kehrt er einige Spielzüge später zu Ihnen zurück. Zeitsparend ist die Funktion, direkt zu bestimmten Orten gehen zu können, ohne immer die Richtung eingeben zu müssen, zum Beispiel durch »Go to Castle«.

Auch auf Charakterzüge wurde geachtet. So sind Menschen



Ein erstes Amiga-Bild vom neuen Adventure Knight Orc

sehr gierig auf Gold und töten sogar dafür. Wenn man beim Auftauchen eines Menschen sein Gold einer anderen Figur gibt, bringt man diese dadurch in ernsthafte Schwierigkeiten. Man kann sogar gezielt Streit erzeugen, indem man einfach ei-

ner Figur etwas stiehlt und es dann einer andern schenkt. Kommt der Bestohlene dann dazu, versucht er, das unschuldige Opfer niederzumachen.

Völlig neu programmiert wurde »Tracker« für den Atari ST. Die Programmierer haben aus

Die Spiele-Hitparaden August 1987

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder mitmachen. Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-

Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben (wichtig!). Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendern 22 Computerspiele verlost. Diesmal spendierte Ariolasoft Kassetten und Disketten mit der

Compilation »5 Computer Hits«, auf der gleich fünf Programme enthalten sind! Folgende Leser haben gewonnen:

Matthias Arlt, Osterode
Marc Banduhn, Kiel
Bernd Behl, Höchberg
Christoph Carsten, Buchholz
Thomas Donath, Emmerich
Holger Ernst, Grünwald
Thomas Fischer, Altenriet
Christian Gewalt, Kelheim
Max Herrlein, Ismaning
Markus Kuhnén, Essen

Andreas Leicht, Ritterhude
Udo Ley, Mainhardt
Sven Löber, Lahnau
Thilo Masuhr, Dettmerheim
Michael Meissner, Stuttgart
Andreas von Reth, Essen
Bernd Reichardt, Mülheim
Alexander Szyroki, Vechta
Jürgen Wachter, Erlangen
Stefan Weckesser, Lauda
Oliver Wendt, Staufenberg
Dennis Wippich, Freiberg

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Pirates«. (hl)



Deutschland (Leser-Hits)

1. (1) **World Games** (Epyx)
2. (4) **Gunship** (Microprose)
3. (3) **Silent Service** (Microprose)
4. (2) **Gauntlet** (U.S. Gold)
5. (7) **Arkanoid** (Imagine)
6. (5) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
7. (9) **Leader Board** (Access/U.S. Gold)
8. (-) **Destroyer** (Epyx)
9. (8) **Krakout** (Gremlin)
10. (-) **They stole a Million** (Ariolasoft)



Großbritannien

1. (-) **Barbarian** (Palace)
2. (-) **Milk Race** (Mastertronic)
3. (1) **BMX-Simulator** (Code Masters)
4. (4) **Four Great Games** (Micro Value)
5. (-) **Paperboy** (Elite Systems)
6. (5) **Football Manager** (Addictive)
7. (3) **Enduro Racer** (Activision)
8. (2) **Feud** (Bulldog)
9. (-) **Army Moves** (Imagine)
10. (7) **Six Pak** (Elite Systems)



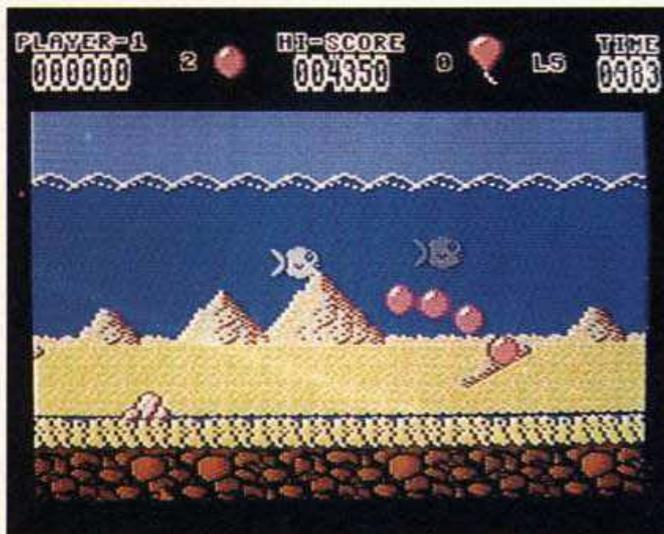
U.S.A.

1. (2) **Gunship** (Microprose)
2. (-) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
3. (4) **Silent Service** (Microprose)
4. (1) **Star Trek: Promethean** (Simon & Schuster)
5. (3) **Destroyer** (Epyx)
6. (9) **Championship Football** (Gamestar/Activision)
7. (-) **Chessmaster 2000** (Electronic Arts)
8. (5) **World Games** (Epyx)
9. (6) **Leather Goddesses of Phobos** (Infocom)
10. (7) **King's Quest III** (Sierra)



Deutschland (Verkaufszahlen)

1. (-) **Road Runner** (U. SGold)
2. (-) **Enduro Racer** (Activision)
3. (2) **World Games** (Epyx)
4. (1) **Cholo** (Firebird)
5. (-) **Milk Race** (Mastertronic)
6. (-) **Challenge of the Gobots** (Reaktor)
7. (-) **Wizball** (Ocean)
8. (-) **Trio** (Elite System)
9. (-) **Colony** (Master Tronic)
10. (-) **Gunship** (Microprose)



Cataball (C 64) von der neuen Spielesammlung Trio

den Unzulänglichkeiten der C 64-Version gelernt (siehe auch Ausgabe 2/87) und eine tolle ST-Version geschaffen. So ist die Action-Sequenz wesentlich besser geworden. Schließlich verbergen sich in ihr die Grafik-Routinen von »Starglider«.

Die acht Sektoren haben in der ST-Version das Aussehen von Mustern, so daß es manchmal etwas schwierig ist, den Weg bis zum Kontroll-Zentrum zu finden. Um ein Kontroll-Zentrum zu zerstören, genügt es nicht mehr, nur eine Ionen-Bombe zu werfen. Statt dessen befindet sich jetzt ein farbiges Feld im Kontroll-Zentrum, das man nur mit einer Bombe der gleichen Farbe vernichten kann. Hat man das Feld abgeschossen, erscheint eine neue farbige Bombe, die man aufsammeln muß. Das macht das Spiel noch mal schwieriger, denn die Anzahl der richtigen Bomben ist begrenzt und wird der Skimmer abgeschossen, wird damit auch die Bombe vernichtet.

Tracker für den Atari ST und die 16-Bit-Versionen von Knight Orc sollen im Spätsommer endgültig fertig sein. Bei Rainbird sitzt man übrigens im Augenblick auch an der ST-Version des Klassikers »Elite«. Elite ST soll im Herbst fertig werden. (gn)

Familien-Ausflug

Mastertronic unternahm Mitte Juni mit seinen Mitarbeitern einen gemeinsamen Ausflug zum 24-Stunden-Rennen von Les Mans. Der eigentliche Grund war der »Les Mans Simulator«, ein Spiel, das auf der PCW (Personal Computer World) im September in London groß verkauft werden soll. Man wollte sich nur einen Eindruck verschaffen, wie man den Messe-Stand stilecht im Grand-Prix-Look gestalten kann. Das Resultat war ein gemeinsamer Ausflug mit englischen Pressevertretern und Mitarbeitern. (gn)

Flotter Dreier von Elite

Nach dem großen Erfolg der Compilation »6-Pak« hat Elite Systems eine neue Spielesammlung veröffentlicht. Für 30 bis 50 Mark (je nach Datenträger) erhält man bei »Trio« drei Spiele auf einmal. Es handelt sich dabei aber nicht um alte Programme, sondern um bisher unveröffentlichte Titel.

»Great Gurianos« ist die Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten. Bildschirm-Prügelei mit großen Kämpfersprites ist hier angesagt. »Airwolf 2« ist ein Action-Spiel, das auf der gleichnamigen TV-Serie basiert. Nur bei der C 64-Version ist »Cataball« dabei, ein ungewöhnliches Geschicklichkeits-Spiel, bei dem man vier Bälle steuern muß. Anstelle von Cataball findet man bei den Versionen für Schneider CPC und Spectrum »3DC«, ein Action-Adventure mit 3D-Grafik im altbewährten »Knight Lore«-Look. (hl)

Mords Monster

Activision hat die Lizenz zum neuen Arnold-Schwarzenegger-Film gekauft. Der rauhe Action-Streifen (amerikanischer Original-Titel: »Predator«) handelt von einem Soldatentrupp, der im südafrikanischen Dschungel von einem außerirdischen Monster heimgesucht wird — »Aliens« läßt grüßen! Ein Veröffentlichungsdatum für das Spiel zum Film steht noch nicht fest.

Boris sah sich den Film bereits in den USA an. Sein Urteil: Wenn man davon absieht, daß Schwarzenegger im ganzen Film nur etwa 18 Worte sagt und ab und zu ein paar Kampfgeräusche ausstößt, ist der Film recht unterhaltsam. Wenigstens ist der Film dann schnell synchronisiert und sollte bald in die deutschen Kinos kommen. (hl)

HEISSE SOFTWARE ZU COOLEN PREISEN!

SPIEL	ATARI 800 XE/XL		ST	C-64	C-128
	Kassette	Diskette	Farbe Diskette	Kassette	Diskette
AIRBALL			64,95		
ARKANOID	23,95	34,95	38,95	23,95	34,95
BARBARIAN (Palace)				26,95	38,95
BARBARIAN (Psygnosis)			64,95		
BOULDER DASH Constr. Kit	26,95	38,95	64,95	26,95	38,95
DECEPTOR				26,95	38,95
DEEPER DUNGEONS	12,95	18,95		12,95	18,95
DEFENDER of the Crown					38,95
FLIP FLOP			29,95		
GAUNTLET	26,95	38,95	64,95	26,95	38,95
GUILD OF THIEVES			64,95		52,95
GUNSHIP			64,95	38,95	52,95
KARATE KING			29,95		
LAST NINJA				26,95	38,95
LEADERBOARD GOLF	26,95	38,95	64,95	26,95	38,95
LIVING DAYLIGHTS	26,95	38,95		26,95	38,95
MARBLE MADNESS				19,95	38,95
MERCENARY Compendium	38,95	52,95	64,95	38,95	52,95
METROCROSS			64,95	26,95	38,95
PIRATES				38,95	52,95
QUARTET				26,95	38,95
ROAD RUNNER			64,95	26,95	38,95
S. D. I.			72,95		
SOCCER KING			49,95		
SPY VS. SPY 3	26,95	38,95		26,95	38,95
STARGLIDER			64,95	38,95	52,95
TAI-PAN			52,95	23,95	34,95
TERRORPODS			64,95		
TIEBREAKER				19,95	19,95
TRIO PAK				23,95	34,95
TWO-ON-TWO Basketball			64,95		
TYPHOON			69,95		
WIZBALL				23,95	34,95
WONDERBOY				26,95	38,95
WORLD GAMES			64,95	26,95	38,95

SPIEL	AMIGA	IBM PC	SCHNEIDER	
	512 K Diskette	Colourgr. Diskette	CPC 464	654 6128
ARKANOID			23,95	34,95
BARBARIAN (Palace)			26,95	38,95
BARBARIAN (Psygnosis)	64,95			
DECEPTOR			26,95	38,95
DEEPER DUNGEONS			12,95	18,95
DEFENDER of the Crown	64,95			
FLIP FLOP	29,95			
GAUNTLET			26,95	38,95
GUILD OF THIEVES	64,95			
KARATE KING	49,95			
LEADERBOARD GOLF	64,95		26,95	38,95
LIVING DAYLIGHTS			26,95	38,95
MARBLE MADNESS	72,95		26,95	38,95
MERCENARY Compendium				38,95
METROCROSS			26,95	38,95
QUARTET			26,95	38,95
ROAD RUNNER			26,95	38,95
S. D. I.	72,95			
STARGLIDER	64,95	52,95	38,95	52,95
TAI-PAN			23,95	34,95
TERRORPODS	64,95			
TRIO PAK			23,95	34,95
TWO-ON-TWO Basketball	64,95	64,95		
TYPHOON	69,95			
WIZBALL			23,95	34,95
WONDERBOY			26,95	38,95
WORLD GAMES	64,95	64,95	26,95	38,95
WORLD TOUR GOLF			64,95	

**SPITZEN-SOFTWARE
MADE IN GERMANY**
KINGSOFT

F. Schäfer · Schnackebusch 4
5106 Roetgen ☎ 02408/51 19
(nicht aufgeben!)
Telefax 02408/52 13
Die Preise verstehen sich zzgl. Porto-
und Verpackung (ca. 5,- DM);
Versand nur per Nachnahme.



Wenn Sie unseren großen
Gesamt-Katalog kostenlos
haben möchten, schicken
Sie bitte diesen Coupon an:
KINGSOFT
F. Schäfer · Schnackebusch 4
5106 Roetgen

Es bleibt in der Familie



**Familienfoto:
Die Führungsriege
von Code Masters.
Von links nach rechts:
David, Richard und
Jim Darling**

Zwei Brüder und ihr Vater gründeten vor einem Jahr eine Firma, die heute zu den Marktführern bei Billigspielen gehört: Code Masters. Wir führten mit dem »Darling-Clan« ein interessantes Gespräch.

Diese Softstory kann man ohne Übertreibung als reinste Familiengeschichte bezeichnen. Sie handelt von der Blitzkarriere zweier Brüder und ihres Vaters, die im September 1986 das Softwarehaus Code Masters gründeten, das auf Billigspiele spezialisiert ist. Seitdem ging es steil bergauf: Code Masters gehört mittlerweile zu den umsatzstärksten britischen Softwarehäusern. So wurden beispielsweise vom Nr. 1-Hit »BMX Simulator« allein in England bisher zirka 100000 Stück verkauft!

Die Brüder Richard (19) und David Darling (20) arbeiteten vor der Gründung ihrer eigenen Firma als Programmierer für Mastertronic und schrieben unter anderem Budget-Klassiker wie »Master of Magic« und »The last V8«. Die Jungs kannten sich in der Branche bestens aus und wagten den Schritt zur Selbständigkeit. Im zarten Alter von 14 beziehungsweise 15 Jahren verließen die Brüder bereits die Schule, um sich ganz dem Programmieren zu widmen. Ihren Vater Jim stellten sie als Geschäftsführer ein. Er bekleidete vorher den gleichen Posten bei einer Firma, die für Mastertronic neue Spiele an Land zog. Den ersten öffentlichen Auftritt hatte Codemasters im September '86 auf einer Messe, bei der man kräftig um Programmierer warb.

Seit letzten Juni gibt es sogar ein Code Masters-Büro in Deutschland. Alle Programme des Darling-Clans sind jetzt auch bei uns für 9,95 Mark pro Kassette und deutschen Anleitungen erhältlich.

Anlässlich dieser Aktivitäten kamen Jim, David und Richard nach Deutschland. In unserem Interview erzählten Sie uns einiges über die Hintergründe der Software-Branche. Die Aussagen der drei Code Masters geben wir diesmal in einer neuen, etwas ungewohnten Form wieder: nach Schlagworten geordnet. Dann schlagen wir doch gleich mal los...

Erfolg

»Um ein erfolgreiches Budget-Softwarehaus zu werden, muß man natürlich wirkliche Top-Spiele anbieten. Die Verpackung muß auch was hergeben und ein paar gut aussehende Bildschirmfotos müssen auf ihr drauf sein — das ist sehr wichtig, da Billigspiele oft spontan gekauft werden. Es gibt aber auch wichtige Details beim Vertrieb. U.S. Gold war mit seinem Budget-Label Americana zum Beispiel nicht sonderlich erfolgreich. Einer der Gründe war, daß die Händler immer ein ganzes Sortiment mit verschiedenen Titeln nehmen mußten. Viele Händler wollen aber lieber selber auswählen, welche Spiele sie ins Programm nehmen und welche nicht.«

Software-Preise

»Warum unsere Spiele 10 Mark und nicht 40 Mark kosten? Nun, wir schalten bei weitem nicht so viele Anzeigen wie die Vollpreis-Softwarehäuser, was uns eine ganze Menge Geld spart. Dann kommen wir durch den niedrigen Verkaufspreis natürlich auf enorme Verkaufszahlen, die die meisten Vollpreis-Spiele nicht erreichen.«

In Zukunft wird es wohl immer weniger Vollpreis-Spiele geben. Durchschnittliche Ballerspiele wird man kaum mehr für so viel Geld verkaufen können. Bei anspruchsvollen, komplexen Programmen wie zum Beispiel »Elite« kann man natürlich soviel verlangen. Es könnte auch eine neue Preiskategorie über den Billigspielen geben, die etwa bei 20 Mark liegt.«

Geld

»Wir haben einen festen Tarif, nach dem unsere Programmierer bezahlt werden. Von jedem verkauften Spiel erhält der Autor 10 Pence (zirka 30 Pfennig), aber auf jeden Fall ein Fixum von 2500 Pfund (zirka 7500 Mark). Verkauft sich ein Programm also mehr als 25000mal, bekommt der Programmierer pro zusätzlich verkaufter Kassette 10 Pence zu seinen 2500 Pfund noch einmal dazu.«

Geschäftsleben

»Wir haben natürlich viel weniger Zeit als früher, etwas selber zu programmieren. Richard arbeitet gerade an einem neuen Spiel, aber es wird wohl noch ein Weilchen dauern, bis es fertig ist. Manchmal vermissen wir irgendwie die gute alte Zeit, in der wir uns nur ums Programmieren gekümmert haben. Heute geht sehr viel Zeit drauf, andere Spiele für unsere Firma zu sichten und den ganzen anderen Geschäftskram zu erledigen.«

ST, Amiga, PCs

»Im Herbst werden wir unsere ersten Spiele für 16-Bit-Computer veröffentlichen. Sie werden wahrscheinlich 29 Mark

pro Diskette kosten. Für Atari ST, Amiga und MS-DOS-PCs erscheinen Umsetzungen der Rennspiele »BMX Simulator« und »Grand Prix Simulator.«

Verkauf

»Wir wollen in unserem ersten Jahr in Deutschland mindestens eine halbe Million Spiele verkaufen. Wir glauben aber, daß es sogar noch mehr werden. In 400 deutschen Kaufhäusern und Läden werden wir spezielle Ständer mit Code Masters-Spielen plazieren. Wir werden Leute beschäftigen, die sich um die Wartung dieser Ständer kümmern, neue Spiele dazupacken und aufräumen, wenn die Kunden etwas durcheinandergebracht haben. Wir praktizieren diese Methode mit großem Erfolg in England. Viele Software-Anbieter sind uns dankbar, daß wir ihnen auf diese Weise Arbeit abnehmen.«

Raubkopierer

»Wir leiden unter der Software-Piraterie nicht so sehr wie die Anbieter von Vollpreis-Spielen. Unsere Programme sind so preiswert, daß sich das Kopieren nicht lohnt. Der Kopierer muß sich auch erst einmal eine Leerkassette kaufen. Wenn er dann noch etwas mehr Geld ausgibt, bekommt er bei uns ein Original mit Anleitung.«

Videospiele

»Wir glauben nicht, daß Videospiele wieder ein großer Erfolg werden. Die Spielmodule sind einfach zu teuer. Und weil die Cartridges schon in der Herstellung relativ aufwendig und teuer zu produzieren sind, halten wir uns als Softwarefirma da auch zurück.«

Einsame Insel

»Auf eine einsame Insel würden wir zwei unserer neuen C 64-Spiele mitnehmen, »Thunderbolt« und »Laser Force«. Außerdem einen Atari ST mit dem »Flight Simulator II« und als Extra-Wunsch den Spielautomaten »Out Run«. Wir sind aber nicht mehr die intensivsten Spieler. Wenn du selber Spiele programmierst und alle möglichen Kniffe lernst, geht irgendwie die Magie verloren, wenn du selber spielst. Man fängt nur an nachzudenken, wie ein Spiel pogramtechnisch gemacht wurde.«

Wir dürfen uns bei den Darlings herzlich für das Interview bedanken. Wer jetzt nach konkreten Informationen über Code Masters-Spiele dürstet, dem kann geholfen werden. In unserem Test-Teil besprechen wir in dieser Ausgabe den Titel »Grand Prix Simulator«.

In Ausgabe 12/86 gab es einen Test des Hits »BMX Simulator.«

(hl)

ZYNAPS



- 1- und 2-Spieler-Option
- Tastatur oder Joystick
- 40 Levels
- 450 Screens
- ausgezeichnete Grafik

ZYNAPS:
hier sind Ideen gefragt.
140 mögliche Storys können kombiniert
werden. Ganz im Comic-Stil! Drei Kapitel
mit fantastischer Action - im wahrsten
Sinne des Wortes! Unser Held konnte sich
aus der Gefangenschaft einer fremden
Raumstation befreien. Wird er den Gefahren
des Alls gewachsen sein? Wird er auch die
entscheidende Schlacht überleben?

IM VERTRIEB
VON **aridlasoft** 
ARIDLASOFT GMBH, POSTFACH 1850, 4020 GÜTERSLOH 1

HEWSON

★ Hallo Freaks



„ Im Biergarten haben Gregor und ich über »Hack« diskutiert. Wir finden, der Versuch ist es wert. Schreibt doch, falls Ihr weitere Spezialthemen wünscht. „

Eure Petra

Das Spiel »Amulet of Yendor« gibt es nicht nur auf den allermeisten Computern, für die ein »C«-Compiler existiert. Datenreisende können es auch per Telefon spielen, dann heißt es »Hack«. So im »Online Information System« (OIS) des Verlags Markt und Technik (089/4606021).

»Rosa«, eine aktive Münchner Hackerin, treibt sich oft im OIS herum. Man findet sie im Menüpunkt »Spiele« immer ganz oben in der 100 Plätze umfassenden Highscoreliste von »Hack«. Die wichtigsten Tips und Tricks hat sie für uns zusammengefaßt.

Die Monster: Ein ganzes Alphabet voll Scheußlichkeiten

Acid blob (»a«): Nie mit einer Waffe schlagen, weil sie unter Umständen rostet.

Cockatrice (»c«): Wer in der glücklichen Lage ist, Handschuhe zu besitzen, sollte es mal mit ihm als Waffe versuchen. (Nie mit bloßen Händen anfassen. Wer wird schon gern versteinert.)

Dog (»d«): Hunde sind selten böse, nur manchmal etwas hungrig. Mit einer »tripe ration« kann diesem Übel jedoch schnell abgeholfen werden und der so verwöhnte Hund wird sich wieder für den Abenteurer in den Kampf stürzen.

Einem blinden Abenteurer geschieht nichts, wenn er ein Floating Eye (»E«) schlägt.

Der Minotaurus (»m«), ein sehr starkes Monster, hält sich nur im Labyrinth auf. Ihn zu töten lohnt sich aber immer, da er stets eine »Wand of Digging« bei sich trägt. Und die braucht man da unten, um an die »Wand of Wishing« heranzukommen.

Welche Veranlassung hat eine Krankenschwester, eine Nurse (»n«), einem vor Waffen und Rüstung strotzenden Eindringling zu helfen? Keine natürlich. Begegnet sie jedoch einem waffenlosen, nackten Abenteurer wird sie ihm helfen, solange ihre Kräfte reichen. Also: »Elbereth« schreiben (macht unsichtbar, die Monster hauen nicht mehr),

In den Tiefen der Höhlen von »Hack«

Zum ersten Mal sind die ersten Abenteurer aus den Höhlen des Online-Spiels »Hack« lebendig mit dem Amulett von Yendor zurückgekehrt. Wir haben die erfahrenste Kämpferin für »Hallo Freaks« befragt, um die Sterblichkeitsrate in diesem Teil der Markt & Technik-Mailbox etwas zu senken.

Waffen ablegen, alles ausziehen und sich dann von ihr schlagen lassen. Das macht gesünder. Aber passen Sie auf die anderen Monster auf, die prügeln nicht so gesundheitsfördernd.

Nymphen (»N«) lieben schöne Menschen. Sie würden nie wagen, einem Abenteurer, der sich mit einem »Ring of adornment« schmückt, auch nur die kleinste Kleinigkeit zu stehlen.

Wer einem Einhorn, »unicorn« (»u«), einen identifizierten, echten Edelstein (»*«) zuwirft, erhöht seine Glücksvariable (wichtig für das Funktionieren einer »Wand of Wishing«) um eins. Tötet man es, sinkt sie um fünf. Vor weiblichen Abenteurern flüchtet das Einhorn nicht.

Vampire (»V«) haben eine Abscheu vor Knoblauch (wie wohl jeder weiß). Mit einem »Clove of Garlic« als Waffe reicht es, ihn einmal zu treffen und er verschwindet. Dasselbe gilt für den Wraith (»W«) und den Zombi (»Z«).

Gegen die Fußschmerzen, die ein Xan (»x«) verursacht, helfen entweder eine »Potion of Speed« oder »royal jelly«. Man kann auch die Beine eine Zeitlang nicht belasten, indem man sich in die Lüfte begibt.

Sollte einen unterwegs der Hunger plagen und keine Foodration (»f«) zu finden sein, können einige der Monster auch ge-

gessen werden. Allerdings nur sofort, nachdem man sie getötet hat, da sie sonst vergiftet sind. Diese Art der Ernährung hat in manchen Fällen auch Nebenwirkungen: So machen beispielsweise Killerbiene (»k«), Skorpion (»s«) und Schlange (»S«) gegen Gift immun. Verspeisen Sie Tengu (»t«), Leprachaun (»L«) oder Nymphe (»N«), bewirkt das, daß Sie (oft im unpassendsten Moment) in der Gegend herumteleportiert werden. Drachen (»D«) essen macht gegen Feuer, »Freezing sphere« (»F«) und Yeti

(»Y«) gegen Kälte immun. Ein Wraith schmeckt zwar fürchterlich, aber der Experience Level wird nach dieser Mahlzeit um eins erhöht. Immer ungenießbar sind Acid blob, Cockatrice, Orc und Kobold.

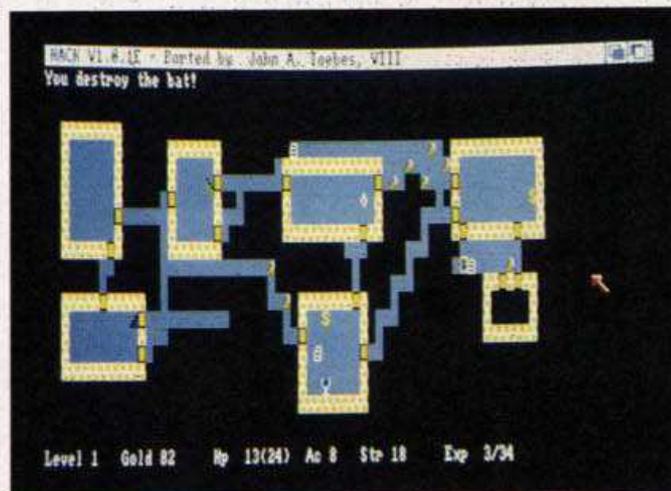
Die Waffen: Unentbehrliche Helfer gegen das Böse

Die beste Waffe, die man in den Höhlen finden kann, ist der Zahn eines Wurms (»w«). Sie finden ihn, wenn es Ihnen gelingt, den Wurm zu erschlagen, unter dem Kadaver. Der Zahn wird durch einen »scroll of enchant weapon« zum »crysknife«. Dieses bleibt es aber nur, wenn man es immer bei sich behält. Wer sein crysknife fallen läßt, hat anschließend wieder einen ganz normalen Wurmzahn oder, wenn man Pech hat, gar nichts mehr.

Orcs (»O«) bekämpft man am besten mit einem »two handed sword«, das »Orclist« genannt (<<c> für »call«) wurde.

Mit einem Speer kann man Drachen, Xorn (»X«) und Ettin (»e«) leichter den Garaus machen, als mit anderen Waffen.

Mit einem Dolch oder einer Axt lassen sich Dosen leichter öffnen. Allerdings geht dabei einiges vom Inhalt verloren.



Für Amiga, Atari ST und MS-DOS gibt es auch »Hack«-Varianten

Die Läden: Viel Geld und schöne Dinge

Nie den Ladenbesitzer »Shopkeeper« (»@«) mit einer »Wand of Teleporting« aus seinem Laden hinausteleportieren, statt dessen all die schönen Dinge, die drin sind. Die kann man dann in aller Ruhe einsammeln, ohne daß etwas Unangenehmes passiert. Auch eine »Wand of Sleep« leistet beim Ladenbesitzer gute Dienste. Bis er wieder aufwacht, ist man längst über alle Berge. Oder man läßt einfach seinen Hund in den Laden, stellt sich an die Tür und harret der Dinge, die da kommen. Mord ist nicht nur lebensgefährlich, das Töten eines Shopkeepers senkt die Glücksvariable. Wer also an das Geld des Ladenbesitzers kommen will, sollte ihn erst auf dem Rückweg beseitigen.

Rüstungen — Lebensversicherungen gegen alles Getier

Die »Elven-cloak« kann über jede andere Rüstung getragen werden. Sie schützt vor Rost, dem Biß des Homunculus (»h«), vor der Riesennameise (»A«) und vor allen Arten von Magie.

Wer einen Helm trägt, ist sicher vor fallenden Steinen und Piercerern (»p«).

Es wird gehext: Zaubersprüche, -tränke und -stäbe

Ein »Scroll of magic mapping« sollte im Labyrinth nicht gelesen werden, da die ganze Geschichte sonst sehr unübersichtlich wird und eine »Wand of Light« ist dort unten völlig nutzlos.

Die »Wand of Wishing« ist immer unter einem Stein versteckt. Man findet sie, indem man die Mauer hinter einem Stein mit einer »Wand of digging« beseitigt und ihn dann beiseite schiebt.

Wer einen starken Begleiter haben möchte, sollte seinen Hund mit einer »Wand of polymorph« verzaubern (<z> für »zap«). Es ist aber zu empfehlen, ihm dann einen Namen (wie war's mit Fridolin?) zu geben, da er sonst nur schwerlich von echten Monstern zu unterscheiden ist.

All die vielen unangenehmen Zaubersprüche (»scrolls«), die man so findet, sollte man lesen, wenn man gerade ein wenig konfus ist. Das führt nämlich zu sehr interessanten Ergebnissen. So bewirkt ein »Scroll of damage Weapon« oder einer »of destroy armor« beispielsweise, daß Waffe oder Rüstung nicht mehr rosten.

Wer einen »Ring of Fire Resistance« und einen »Ring of Teleport Control« besitzt, der sollte beides anziehen und wenn er durch eine »Potion of Confusion« durcheinander ist, den »Scroll of Teleport« lesen. Dieser verwandelt sich dann in einen Level-Teleport und man kann sich in die Hölle teleportieren lassen (Level 40). Dort lebt der »Wizard of Yendor« (»l«), der im Besitz des Amuletts ist, das man ja bekanntlich finden und aus dem Labyrinth herauschaffen muß.

Der Wizard ist von Wasser umgeben. Mit einem »Ring of Levitation« oder einer »Wand of Fire« ist das aber kein Problem. Den Wizard tötet man am besten auch mit dem Feuerzauber. Eine »Wand of Death« ist dort unten sehr gefährlich und die »Wand of sleep« zeigt bei ihm keine Wirkung. Mit dem ihm begleitenden Höllenhund geht man am besten genauso um wie mit allen anderen Hunden auch: man füttert ihn. Dann muß man nur noch lebendig die Höhlen verlassen.

(Gertrud Noherr/jg)

Rebel Planet

Michael Sünkel aus Redwitz spielt »Rebel Planet« auf seinem C 64. Er hat folgende Fragen:

1. Wie kann ich den sewer cover entfernen, ohne daß mich die Arcadians gefangen nehmen? Ich trage bei mir: rope gun, phosphate strobe, deltractor und access Card.
2. Wenn der sewer cover keine Bedeutung hat, wie geht es dann weiter?
3. Wie kann ich den Tempel betreten?
4. Wenn ich verhaftet werde, wie komme ich dann aus der Zelle wieder heraus?
5. Nachdem der Mann im Hotel ermordet wurde, kann man es nicht mehr betreten. Was soll das?
6. Zu was brauche ich die Ampulle mit dem Schmerzmittel, die ich aus dem Raumschiff mitgenommen habe?

Zoids

Leonhard Scheitzach aus Tegernsee hat einige Fragen zu »Zoids«, da die Anleitung doch Lücken hat.

1. Wie gelangt man in eine Stadt, nachdem man das richtige Funksignal gesendet hat?
2. Wie kann man mit Hilfe der Funkwellen die gegnerischen Missiles abwehren, und was nützen sie bei Radiostationen, Kraftwerken, etc.?
3. Wozu dienen die »Power Pads«?
4. Wie lassen sich Infospeicher und Sensoren am besten einsetzen?

Joysoft

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

**DEUTSCHLANDS
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS
MIT DEM BESTEN SERVICE**

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

**24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung**

COMMODORE 64/128

**QUARTETT
SLAPFIGHT
LAST NINJA
GAME OVER**
CASS 29.90 DISK 39.90

COMMODORE 64/128	CASS	DISK
UP PERISCOPE	--	49.90
ALTERNATE REALITY II	--	59.00
WARSHIP (SSI)	--	79.00
NORWAY 1985 (SSI)	--	69.00
CARRIER FORCE (SSI)	--	79.00
KAMPFGRUPPE (SSI)	--	65.00
BATTLE OF ANTIETAM (SSI)	--	65.00
WAR GAME GREATS (SSI)	--	59.00
CONFLICT IN VIETNAM (SSI)	34.90	44.90
CRUSADE IN EUROPE (SSI)	34.90	44.90
FIELD OF FIRE (SSI)	29.90	44.90
CONFLICT I, CONFLICT II (JE)	49.00	59.00

AMIGA SERIE

MISSION ELEVATOR	49.00
PACK BOY	44.90
ROCKED ATTACK	44.90
SHOOTING STAR	39.90
MIND BREAKER	44.90
SPACE FIGHT	44.90
BAD CAT	49.00
10TH FRAME	59.00
TYPHOON	59.00
SKYFIGHTER	49.00
FEARY TALE ADVENTURE	119.00

ATARI-ST-SERIE

**AIRBALL 65,-
BARBARIAN 69,-**

AMIGA-SERIE

**SWOOPER 55,-
BARBARIAN 69,-**

INFOCOM ADVENTURES

HOLLYWOOD HUNK	ATARI 800, C64, CPC	75.00
	ATARI ST, AMIGA	85.00
LEATHER GODDESSES O.P.	ATARI 800, C64, CPC	75.00
	ATARI ST, AMIGA	85.00
HITCHHIKERS GUIDE	C64	79.00
	ATARI ST	85.00
MOONMIST	C64, CPC	69.00
	ATARI ST, AMIGA	85.00
BUREAUCRACY	C64, ATARI ST, AMIGA	95.00
TRINITY	C64, ATARI ST, AMIGA	85.00

ATARI ST SERIE

ROADRUNNER	59.00
HARDBALL	59.00
STONEBREAKER	44.90
BAD CAT	49.00
AIR COMBAT SIMULATOR	49.00
MIAMI VICE	49.00
RACER	69.00
SUB MISSION	69.00
GAUNTLET	69.00
BUREAUCRAZY	95.00
GUILD OF THIVES	69.00

**WEITERE ANGEBOTE
IN UNSERER
KOSTENLOSEN
PREISLISTE!**

IBM & KOMPATIBLE

**AIR COMBAT SIM. 59,-
MIAMI VICE 59,-
SUBMISSION 69,-**

**WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND
PROGRAMME FÜR SIE
AUF LAGER.**

**NEUERSCHEINUNGEN
FAST WÖCHENTLICH!**

Besucht uns doch mal (10 - 13 Uhr, 14 - 18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorf:
Berrenrath Str. 159 5000 Köln 41 Tel.: (02 21) 41 66 34	Matthiasstr. 24-26 5000 Köln 1 Tel.: (02 21) 23 95 26	Humboldtstr. 84 4000 Düsseldorf 1 Tel.: (02 11) 680 14 03

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

02 21 - 41 66 34 10 - 18.30 Uhr
02 21 - 42 55 66 24-Std. Service

★ Hallo Freaks

Eis und Feuer

Michael Schnider aus Luterbach in der Schweiz braucht Hilfe beim Adventure »Feuer und Eis«. Obwohl es ein deutsches Adventure ist, kommt Michael an bestimmten Stellen einfach nicht weiter. Hier seine Fragen:

1. Wie nehme ich das Schwert aus Eis und Feuer?
2. Wo ist der Edelstein, der im Tempel der Schlange fehlt?
3. Wofür ist das Kreuz, das man in der Kirche bekommt?
4. Wie besiege ich den Magier im schwarzen Turm?

Zork I

Schön, daß wieder ein Mädchen geschrieben hat. Eva Koch aus Langgöns braucht Hilfe beim Adventure »Zork I«. Ihr Problem besteht darin, daß sie den Korb mit dem Schraubenzieher und dem Leuchter nicht in Bewegung setzen kann. Vielleicht fehlt ihr auch nur das richtige englische Kommando.

Parallax

Udo Kügel aus Ebermannstadt hat die ersten vier der fünf Codes für »Parallax« (C 64, Kassetten) herausgefunden. Sie lauten: STACK
JEWEL
PARCH
SALON

Spindizzy für Atari XL

Kai Roeske aus Berlin hat einen Trick herausgefunden, um bei der XL-Version von »Spindizzy« endlos spielen zu können. Auf der Diskette im 197. Sektor ist das Byte 92 auf \$20 gesetzt. Wird dieses in \$FF umgeändert, so steht dem Spieler unbegrenzt viel Zeit zur Verfügung, die Dimension zu erforschen.

Um diese Änderung ohne Probleme und ohne Diskettenmonitor durchzuführen, haben wir dafür ein Programm geschrieben. Wahlweise kann damit auch wieder der Originalzustand des Spiels hergestellt werden. Die Bedienung wird vom Programm erklärt. Bevor Ihr das Programm verwendet, müßt Ihr noch eine Schreibschutzkerbe in die Diskette schneiden, da das Programm sonst den Sektor auf der Diskette nicht verändern kann. Tippt das Programm unbedingt mit dem Prüfsummer ab, denn ein einziger falscher Wert im Programm kann Eure teure Originaldiskette für immer ruinieren!

Es gibt jedoch eine Methode, Sicherheitskopien von Spindizzy herzustellen. Dazu braucht man ein Kopierprogramm, das eine komplette Diskette sektorweise in maximal zwei Durchgängen kopiert. Man liest nun solange von der Originaldiskette, bis das Kopierprogramm einen Fehler meldet. Dann werden die fehlerfrei gelesenen Sektoren auf eine freie Diskette überspielt und die Sicherheitskopie ist fertig. Wir weisen allerdings ausdrücklich darauf hin, daß diese Kopien niemals weitergegeben werden dürfen, da sonst der Tatbestand des Raubkopierens erfüllt wäre. Privat dürfen jedoch durchaus Sicherheitskopien angelegt werden. (hf)

```

100 REM Geschrieben von Henrik Fisch <UI>
110 REM ===== <WH>
120 GRAPHICS 0:POKE 752,1 <GY>
130 SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,14 <LA>
140 ? "(ESC TAB)▲▲▲▲Spindizzy▲Customizer <YA>
"
150 ? "(ESC TAB)▲▲(c)▲1987▲Happy-Comput <XA>
er(ESC CTL =>)(ESC CTL =>)"
160 ? "Spindizzy▲Endlosspiel▲...[E]" <JN>
170 ? "Originalzustand▲.....[O]" <DA>
180 ? "(ESC CTL =>)(ESC TAB)(ESC TAB)▲▲▲▲ <TY>
▲Ihre▲Wahl?"
190 OPEN #1,4,0,"K:" <PS>
200 GET #1,W:CLOSE #1 <XI>
210 IF W<>69 AND W<>79 THEN 190 <XX>
220 IF W=69 THEN B=255 <HH>
230 IF W=79 THEN B=32 <CL>
240 POSITION 2,4:? "(ESC SHIFT DEL)(ESC <SH>
SHIFT DEL)(ESC SHIFT DEL)(ESC SHIFT DEL)
";
250 ? "Bitte▲Spindizzy▲Diskette▲in" <HN>
260 ? "Laufwerk▲1▲einlegen.▲[RETURN]" <WJ>
270 OPEN #1,4,0,"K:" <PP>
280 GET #1,I:IF I<>155 THEN 280 <VM>
290 CLOSE #1 <LQ>
300 POSITION 2,4:? "(ESC SHIFT DEL)(ESC <SF>
SHIFT DEL)(ESC SHIFT DEL)(ESC SHIFT DEL)
";
310 ? "Diskette▲wird▲bearbeitet!" <EQ>
320 POKE 768,49:POKE 769,1 <PU>
330 POKE 770,82:POKE 771,64 <LF>
340 POKE 772,0:POKE 773,6 <FV>
350 POKE 774,7 <OR>
360 POKE 776,128:POKE 777,0 <PL>
370 POKE 778,197:POKE 779,0 <VU>
380 A=USR(ADR("hLYd")) <KL>
390 IF PEEK(771)<>1 THEN 470 <DL>
400 POKE 1627,B <WI>
410 POKE 770,87:POKE 771,128 <PF>
420 A=USR(ADR("hLYd")) <KA>
430 IF PEEK(771)<>1 THEN 470 <DA>
440 POSITION 2,4:? "(ESC SHIFT DEL)(ESC <SO>
SHIFT DEL)(ESC SHIFT DEL)(ESC SHIFT DEL)
";
450 ? "Fertig!" <TZ>
460 GOTO 490 <QU>
470 POSITION 2,4:? "(ESC SHIFT DEL)(ESC <SU>
SHIFT DEL)(ESC SHIFT DEL)(ESC SHIFT DEL)
";
480 ? "Fehler▲#":PEEK(771) <XA>
490 POKE 752,0:END <YN>

```

Unendliche Leben bei »Spindizzy« für den Atari XL. Falls Ihr den Atari-Prüfsummer nicht zur Hand habt, könnt Ihr das Listing natürlich auch einfach so abtippen. Die Dreiecke stehen für Leerzeichen.

WIR HABEN SIE

Alle Spiele sind

Ob im Shop oder Versand
Wir bieten:
RIESEN-AUSWAHL
zum kleinen Preis

Komplette Preisliste gegen DM 1,20
Kellerstr. 11, 8000 München 80
Tel. 089 448 99 88
Mo-Fr 15-18 Uhr, Do 15-20 Uhr,
Sa 11-13 Uhr

alle da
die Spiele und die Kataloge
Übertragen Sie sich selbst 2,80 €
ALDI RW Road Runner: 68,-
C 64 Wirksam: 25,-/35,-
Und die Geschwindigkeit Ihrer Hardware ist
gerade das, was Sie brauchen. Wir haben
für Sie die besten Produkte ausgewählt.
In Ladung: Commodore, Atari, LGP, IBM
oder Kobatron. Mit mehr 111
Modellen: 089 / 448 99 88
Kellerstr. 11, 8000 München 80



Diamond Soft - Mönchengladbach

Diskette 39,-	Kassette 29,-	Strategie (SSI)	68000er
C 64	Schneider CPC	C 64 Diskette	Amiga ST
Slap Fight	Mag Max	Russia	Airball
Last Ninja	3D Grand Prix	Broad Sides	Barbarian
Twin Tornado	Hydrobot	Carriers at War	Sawcooper
Eagles	Eagles Nest	Vietnam	Gauntlet
Laurel & Hardy	Pulsator	Panzer Grenadier	Sub Battle
Rogue Trooper	Street Machine	War Game Greats	GBA Football
Mag Max	Arkanoïd	Field of Fire	Sinbad
Doc T. Destroyer	Ace of Aces	Roadwar 2000	Sky Fighter
			Gato
			Fairy Tale
			World Games
			Goldrunner
			S.D.I.
			Metrocross

VERSAND PER NN + DM 5,- PORTO/VERPACKUNG
LASSEN SIE SICH VON UNSERER SCHNELLIGKEIT ÜBERZEUGEN!
24 STD. BESTELLANNAHME
LADENLOKAL: 4050 MÖNCHENGLADBACH 1, REGENTENSTRASSE 178
02161 / 21639

Spindizzy

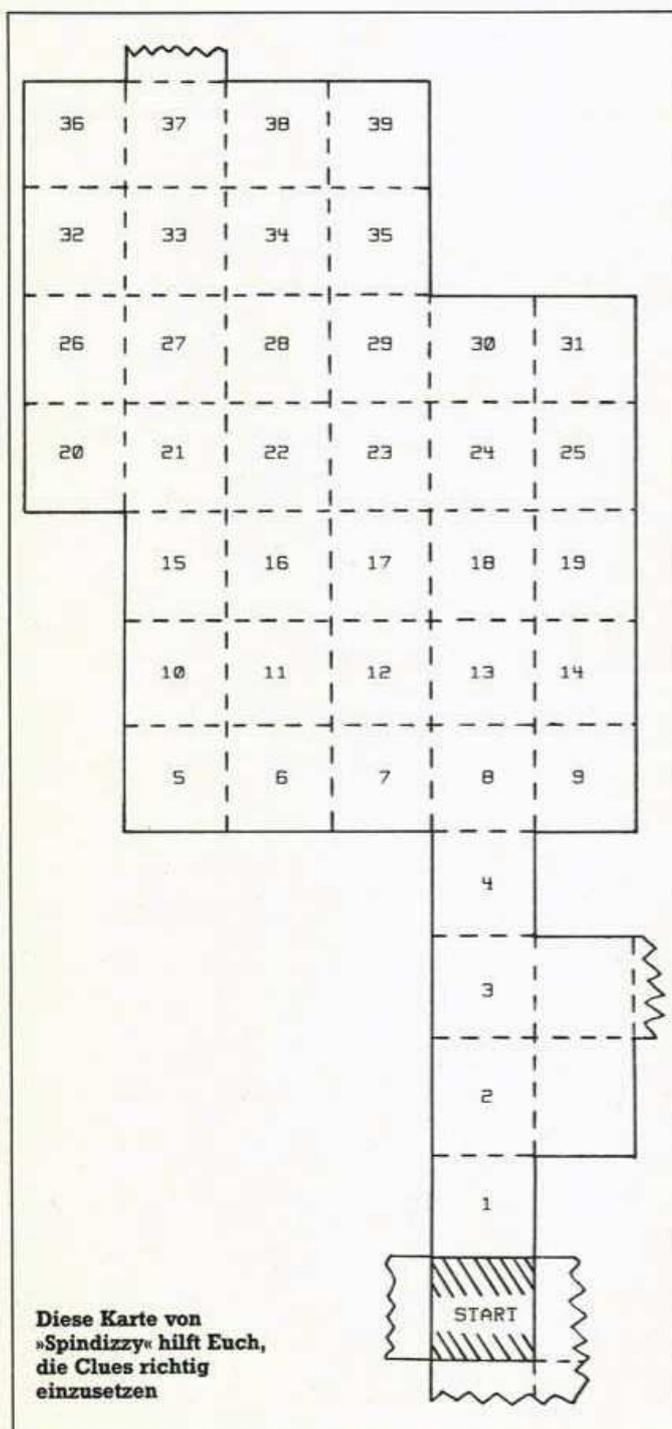
Horst und Frank Pilger aus Salzburg in Österreich geben weitere Tips zu »Spindizzy« (zur Frage in 1/87).

Da Horst und Frank selbst so einige Schwierigkeiten bei diesem Spiel hatten, haben sie überlegt, wie sie helfen können, ohne den Spaß zu nehmen.

Da die Clues in diesem Spiel meist in einem anderen Raum eine Veränderung bewirken, ist das natürlich kompliziert. In der Liste stehen deshalb links die Nummern der Räume, in denen sich Clues befinden, und rechts die Räume, in denen sich die Wirkung zeigt:

Clue in	Wirkung in
13	19
16	17
16	11 + 12
28	29
22	29
29 (bei Rampe)	38
35	38
38	26
29 (bei Pfeil)	27
27	37

Die Lifte in den Räumen 14 und 23 (und alle Lifte, die genauso aussehen) muß man nicht einschalten. Bei den Clues müßt Ihr die angegebene Reihenfolge einhalten.



Diese Karte von »Spindizzy« hilft Euch, die Clues richtig einzusetzen

POKEs & Schummel-Listings

Bomb Jack

Hier sind jede Menge POKEs für die C 64-Version von »Bomb Jack«. Unsterblichkeit beschert der POKE von Michael Rohkämper aus Reken: Ladet das Spiel, unterbricht es durch einen Reset und gebt »POKE 5112,0« ein. Mit »SYS 2128« startet man das Programm wieder.

Michael Willwet aus Ensch hat sich ebenfalls Bomb Jack vorgenommen. Dank »POKE 7564,46« fliegen jede Menge Extra-Pillen durch die Luft, »POKE 9387,4« bewirkt, daß die Astronauten-Sprites kurz nach ihrem Auftauchen wieder verschwinden. Und zum Abschluß etwas fürs Auge: »POKE 8475,4« verändert die Farbe der Bomben.

Den unserer Meinung nach stärksten Bomb Jack-Beitrag lieferte jedoch Hakan Boyaci aus Leingarten. »POKE 9595,95: POKE 8585,85« hat folgende Wirkung: Jedesmal, wenn Bomb Jack eine blinkende Bombe aufammelt, kommt er einen Level weiter!

Ghosts'n Goblins

Frank Groenendal und Frank Kuhn aus Bonn haben weitere Tips für »Ghosts'n Goblins« (C 64), um das Spiel leichter oder schwerer zu gestalten.

POKE 7086,07 — Zombies lösen sich auf

POKE 7086,06 — Zombies verschwinden wieder im Boden

POKE 7086,03 — Zombies verwandeln sich nach einigen Sekunden in Vögel

POKE 7086,01 — Zombies verwandeln sich in Pflanzen

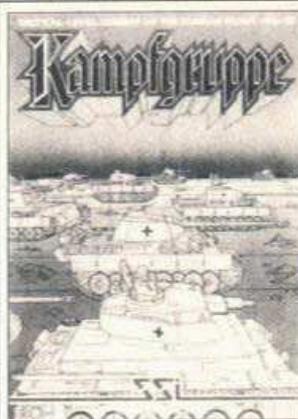
POKE 7086,19 — Zombies werden zum Supermann

Enduro Racer

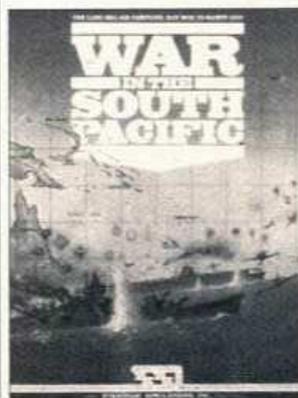
Markus Schneider aus Hennef hat einen Tip für »Enduro Racer« auf dem CPC 464 (Kassette): Ihr fahrt los und haltet <SHIFT> und <CTRL> gedrückt. Dann drückt Ihr den Joystick nach vorne. Jetzt fährt das Motorrad mit Höchstgeschwindigkeit, und zwar durch alle Hindernisse hindurch, außer Jeeps. Ab Stage 4 muß man wieder zivil fahren.

Trailblazer

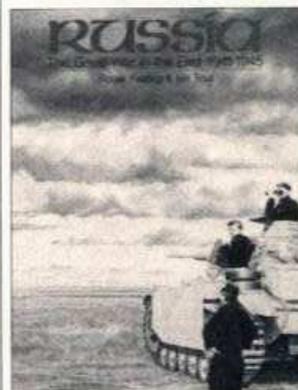
Hier ein schöner Trick für »Trailblazer« auf dem C 16/116/Plus /4 von Boris Fornefeld aus Vermold: Wenn man das Spiel mit RUN/STOP und RESET anhält und A 19A0 NOP eingibt, anschließend G 24C0 dann hat man als Startzeit 99.99 Sekunden Zeit.



Taktische Gefechtssimulation
3600 Felder großes Spielfeld
mit topografischem Gelände
70 Waffensysteme aus WK II
1-2 Spieler, Spieldauer 5 Std.
Deutsches Handbuch
Apple, C64, Atari, IBM, Amiga
DM 99,-



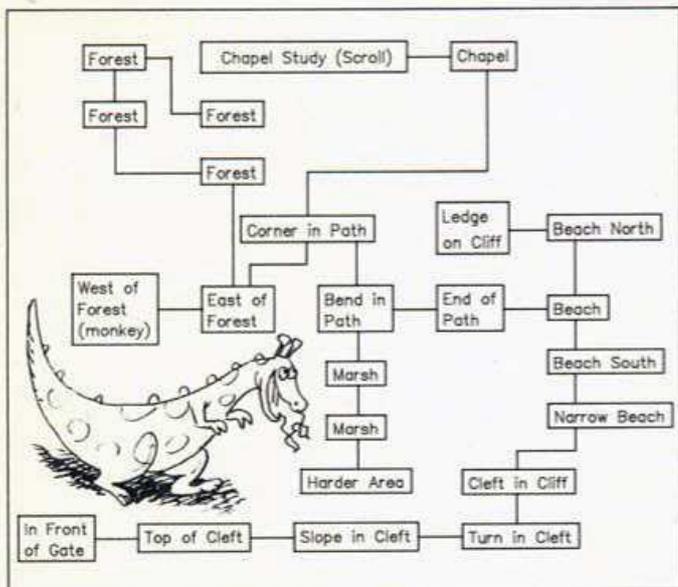
Strategische Simulation im
Südpazifik 1942-1943
79 Schiffsklassen, Träger,
Schlachtschiffe, Zerstörer etc.
Deutsches Handbuch
1-2 Spieler, Spieldauer 50 Std.
Apple, C64 DM 129,-



RUSSIA 1941-45 für Fort-
geschrittene. Hb. engl.
Apple, C64 DM 139,-

30 weitere Strategie- und
Phantasiespiele ab Lager
lieferbar. Katalog 1,- Bfm.

THOMAS MÜLLER
COMPUTER-SERVICE
Postfach 2526 - 7600 Offenburg



Unserem Monster gefällt es sichtlich gut im Land von AMP

AMP: So geht's los

Beim Multi-User-Adventure »AMP« (siehe Seite 108) starten die Abenteurer nach dem Login immer am Strand. Wer zu Punkten, Geld und Ruhm gelangen will, muß unbedingt mitzeichnen. Die ersten Räume sieht Ihr oben auf der Karte.

Wer sich gleich nach dem Start nach Süden wendet, gelangt irgendwann an das rostige Tor, das man erklimmen muß, um dann einen wunderschönen Edelstein zu finden.

Der wichtigste Raum in AMP ist die Chapel. Dort muß man über dem durchsichtigen Fußboden alle Schätze fallenlassen

(»DROP ALL«) und bekommt dann erst die Punkte gutgeschrieben. In der Chapel Study kann man durch Lesen einiges über Hexerei, Zauberstäbe und die Aufgaben erfahren, die man lösen muß.

Der Affe, der im Westen des Waldes haust, kann entweder durch Zauberei vertrieben werden (»SCREAL MONKEY«) oder indem man ihm ausreichend Bananen gibt, die man unterwegs aufliest.

Was unserem Abenteurer »Happy« fehlt, ist ein kompletter Plan von AMP inklusive aller neuen Räume, die sich seit Juli aufgetan haben. Wer weiß weiter?

Tomahawk

In Ausgabe 7/87 haben wir nach der Landeplattform bei »Tomahawk« (IC 65) gefragt. Die Antwort schreibt Andreas Naujok aus Uelzen: Zuerst schaltet man mit der Taste <C> den Dopplermodus auf HO um, denn HO ist die erste Landeplattform. Pro Sektor gibt es vier Plattformen.

Nun sieht man in der Range-

Anzeige, wie weit man von der Plattform entfernt ist. Mit <N> schaltet man auf die nächste Plattform um. Links unten erscheint jetzt die Peilung in Grad. Man dreht den Tomahawk so lange, bis der Steuerkurs mit der Peilung übereinstimmt.

Der Tomahawk fliegt nun automatisch auf die Basis zu und braucht nur noch zu landen. Die Landung ist ausführlich in der Anleitung beschrieben.

Master of Magic

Michael Berg aus Tenningen hat »Master of Magic« auf dem C 64 und braucht dringend Hilfe. Hier sein Problem: Ich schaffe das Spiel ungefähr zu 60 Prozent; ich töte alle Monster, außer Vampire und den Minotaur. Mit welchen Waffen oder Tricks kann man diese töten oder sich zumindest davor schützen? Ich finde meist folgende Gegenstände: Mace, Dagger, Sword, Helmet,

Armour, Shield, Außerdem: Potion of Orcanian Intellect, 2 Potion of Healing, 2 Scroll (Aufschrift: Fortes Fortuna Juvat/Warnung vor Minotaur/Hinweis auf den Dagger of Death).

Wo finde ich den Dragger of Death? Wie komme ich durch den Gang, der nordwestlich vom Anfangspunkt liegt und von einem Vampir beschützt wird? Bitte helft mir, sonst muß ich für immer in der Hölle des Master of Magic schmoren.

Interfunk FACHGESCHÄFT

RADIO WEISS Severinsstraße

COM PLAY

Hohenzollernring 29 · 5000 Köln
Telefon 02 21/25 24 57

Weltneuheit!



49.-

- ★ Sensortechnik
 - ★ Verschleißfrei
 - ★ Geld-Zurück-Garantie
- (bei Rücksendung innerhalb 14 Tagen)

Digital Joystick

Neue Preise für Amiga-Software*

A MIND FOREVER VOYAGE	94,- DM	MASTERTYPE	148,- DM
ADVENTURE CONSTRUCT	94,- DM	MATHTALK	96,- DM
ADVIS ANIMATOR	298,- DM	MAXI DESK	298,- DM
ARCHON	99,90 DM	MAXIPLAN (TAB KAL.)	89,90 DM
ARCHON II*	78,- DM	MEMORIALOW	78,- DM
ARCHON III*	104,- DM	MOONMIST	78,- DM
ARD'S TALE THE*	78,- DM	MUSIC CONSTRUCTION	228,- DM
BORROWED TIME	78,- DM	NEW TECHNOLOGY	98,- DM
BRATACOS	78,- DM	ORGANIZE	198,- DM
BRIDGE 4.0	148,- DM	PASCAL MCC	298,- DM
CHESSMASTER 2000*	84,- DM	PAWN THE	69,90 DM
COMPUTER BASEBALL	138,- DM	PLANETBALL	148,- DM
CRIMSON CROWN THE	148,- DM	PRINTMASTER PLUS	198,- DM
DEADLINE	148,- DM	RACER	148,- DM
DECIMAL DUNGEON	98,- DM	ROGUE	79,90 DM
DEJA VU	148,- DM	SCRIBBLE (TEXTVERARB.)	198,- DM
DELUXE PAINT II*	228,- DM	SEASTALKER	148,- DM
DELUXE PRINT	228,- DM	SEVEN CITIES OF GOLD	99,90 DM
DELUXE VIDEO	228,- DM	SORCERER	148,- DM
DIABLO	128,- DM	SPACE QUEST	148,- DM
FINANCIAL COACHBOOK	148,- DM	SPELLSPEAKER	148,- DM
FINANCIAL TIME MACH	148,- DM	STAR FLEET	148,- DM
FIRST SHAPES	98,- DM	STARCROSS	148,- DM
FLIGHT SIMULATOR II*	134,- DM	SUPRE HUEY	148,- DM
GOLDEN OLDIES*	68,- DM	SUSPECT	148,- DM
HACKER	89,90 DM	SUSPENDED	148,- DM
HACKER II	78,- DM	TEMPLE OF AFSHAI	58,- DM
HALLEY PROJECT THE	78,- DM	TRANSLYANIA	148,- DM
HEX	98,- DM	ULTIMA III*	65,- DM
HITCHHIKERS GUIDE	148,- DM	VIDEO VEGAS	148,- DM
INTEL	148,- DM	WINNIE THE POOH*	98,- DM
INSTANT MUSIC	74,- DM	WINTER GAMES	58,- DM
IT'S ONLY ROCK'N'ROLL	98,- DM	WISHBRINGER	148,- DM
JEWELS OF DARKNESS	69,90 DM	WORLD GAMES	58,- DM
KEYBOARD CADET	148,- DM	ZORK I	148,- DM
LATTICE COMPILER	297,- DM	ZORK II	148,- DM
LEATHER GODDESSES OF	148,- DM	ZORK III	148,- DM
LITTLE COMPUTER PEOP.	89,90 DM		

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten:

Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone	Falcon Patrol II	Porno Dia Show	Soldier One
Beach Head	Flyerfox	Protector II	Speed Racer
Beach Head II	Friday the 13th	Raid on Bungeling Bay	Staling I
Blue Max	G.I. Joe I + II	Raid over Moscow	Swedish Erotica
Castle Wolfenstein	Girls they want	Rambo II	Stroker
Commando	to have Fun	River Raid	F 15 Strike Eagle
Commando Libya Part I	Green Beret	Seafox/Seawolf	Tank Attack
Desert Fox	Hitler Dictator	Sex Games	Teachbustors
Eroticon	Nice Demo	Silent Service	Theatre Europe
Falcon Patrol	Paratrooper	Skyfox	1942 Trainer

Der Verlag behält sich vor, bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.

COMPUTER SERVICE

MICHAEL & JOACHIM MAIER GBR

POSTFACH 1304 · 7913 SENDEN · TELEFON 07307/6230

ATARI XL/XE		Tai Pan	59,00
Mutant Camels	K 8,90	Saboteur II	42,00
221b Baker Street	K 28,90 D 42,90	Arkanoid	39,00
Gauntlet	K 28,90 D 39,00	AMIGA	
Arkanoid	K 24,90 D 39,00	Barbarian	69,00
Mercenary Compendium (d)	K 40,90 D 49,00	Swooper	45,00
Tomahawk	K 28,90 D 40,90	Guild of Thieves	65,00
The Pawn	D 55,00	Star Glider	65,00
ATARI ST		SDI	65,00
Barbarian	D 69,00	Uninvited (Déja vu 2)	65,00
Airball	D 69,00	Championship Football	69,00
221b Baker Street	D 64,90	Portal	79,00
Goldrunner	D 64,90	PLUS 4	
Guild of Thieves	D 64,90	Zork I, II, III (I)	je D 29,90
Gauntlet	D 64,90	Starcross (I)	D 29,90
Metrocross	D 59,00	Suspended (I)	D 29,90
Phantasie I (d)	D 59,00		
Versandkosten: Nachnahme DM 6,00 —, Vorauskasse DM 3,50, Liste DM 0,80. Ab DM 150,00 versandkostenfreie Lieferung			
K. Kasette	D. Diskette	d. deutsche Version	I. Infocom Adventure

AMIGA 64'er 68000er VIDEO-SERVICE

HAPPY COMPUTER

CES Chicago '87. Das Festival der Spitzen-Spiele

Die Consumers Electronic Show hat sich zu einem Mekka der Spielefans entwickelt. Erleben Sie 60 Minuten lang hautnah die heißesten Neuheiten der Software-Welt.

Wir waren für Sie in Chicago.

- zeigen Ihnen die Entwicklungen der großen Softwarehäuser.
- haben die Spitzenprogramme für Sie unter die Lupe genommen.

Sie sehen heute die Spiele-Hits von morgen.

- sind dabei, wenn Experten, Programmierer und Produzenten, über Entwicklung und Hintergründe berichten.
- werden so ein Experte auf dem aktuellen Software-Markt



Eine Nation im Computer-Spiele-Taumel

Lucasfilm Games:

»Maniac Mansion« ★

Epyx: »California-Games«, die neue Sportspiele-Sammlung ★ **Accolade:** »Test Drive«, Autorennen mit Car-Construction-Set für Amiga, Atari ST, C64 ★ **Mastertronic:** »Rockford«, Boulderdash für den Amiga ★

»Metropolis«: Action auf dem PC ★ **Microprose:** neue Simulationen

Spielekonsolen

3-D-Brillen von Sega und Nintendo

★ **Hybrid Arts:** »Midi Maze« für den Atari ST ★ **Interviews:**

Steve Marezky (Infocom), John Brazier (Epyx), Jack Rosenow (ActionSoft) u. v. a.

Eine Nation im Computer-Spiele-Taumel – Sensationen ohne Ende!

Nur Best.-Nr. 2687VS

DM 29,90*

* zzgl. Versandkostenpauschale DM 6,- (Sfr. 24,90*, ÖS 299,-*)

HOTLINE:

Nachnahme-Bestell-Service Telefon 089/46 13-104

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München
Telefon (089) 46 13-0
Telex 522052

M&TV VIDEO

Bitte Zahlkarte des Programm-Service auf Seite 169/170 benutzen.
Achtung: Bestell-Nr. 2687VS angeben! Oder diesen Bestell-Coupon verwenden.

BESTELLCOUPON

Einsenden an Markt & Technik ★ M&TV-Video
★ Hans-Pinsel-Straße 2 ★ 8013 Haar ★
Hiermit bestelle ich den Videofilm »Das Festival der Spitzen-Spiele« zum Preis von DM 29,90* (*Sfr. 24,90, ÖS 299,-*) zzgl. 6,- DM Versandkostenpauschale (nur im VHS-System erhältlich)

- per Nachnahme
 Verrechnungsscheck liegt bei

ADRESSE:

Name Vorname

Straße

Ort

Telefon
Abonnent ja nein

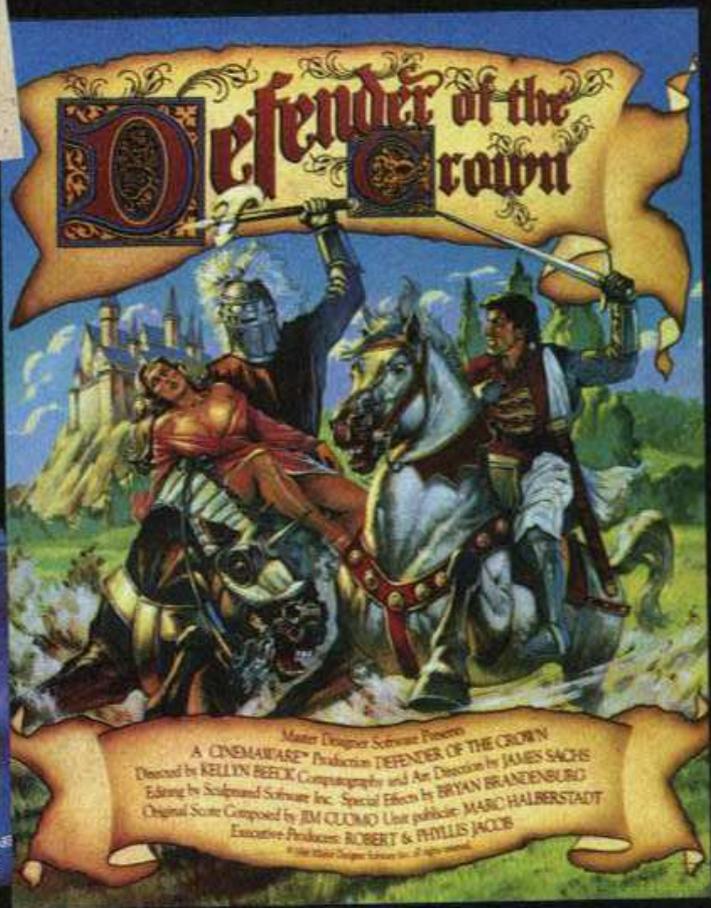
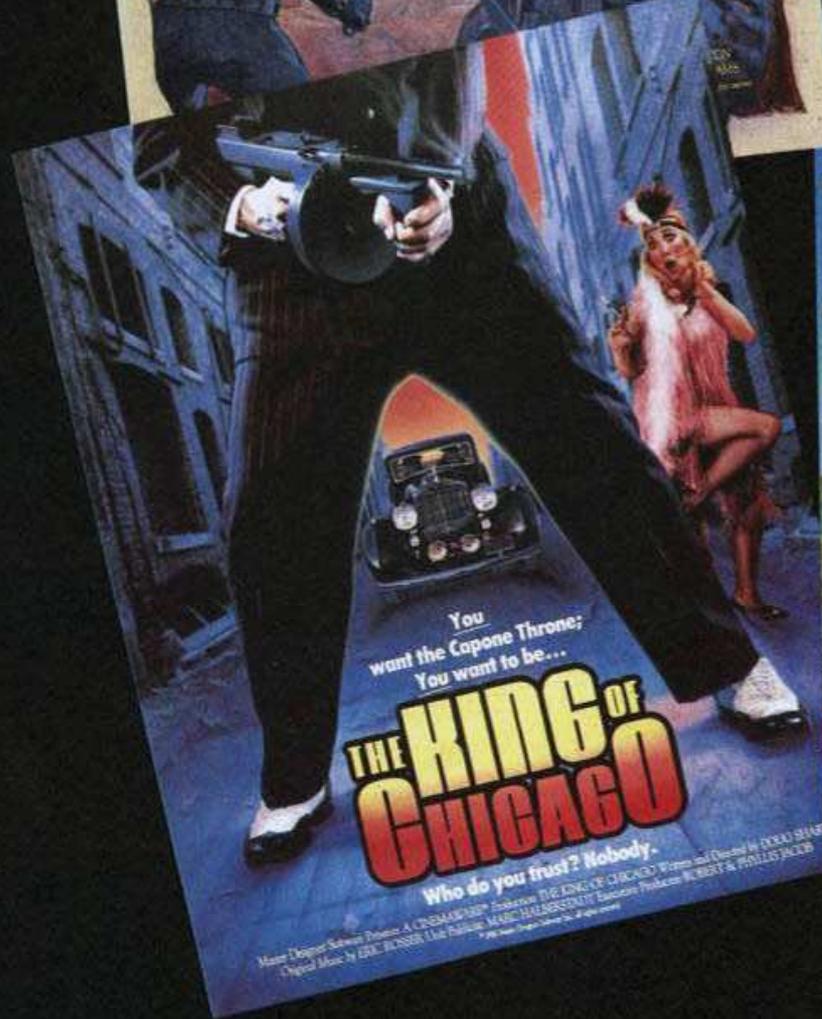
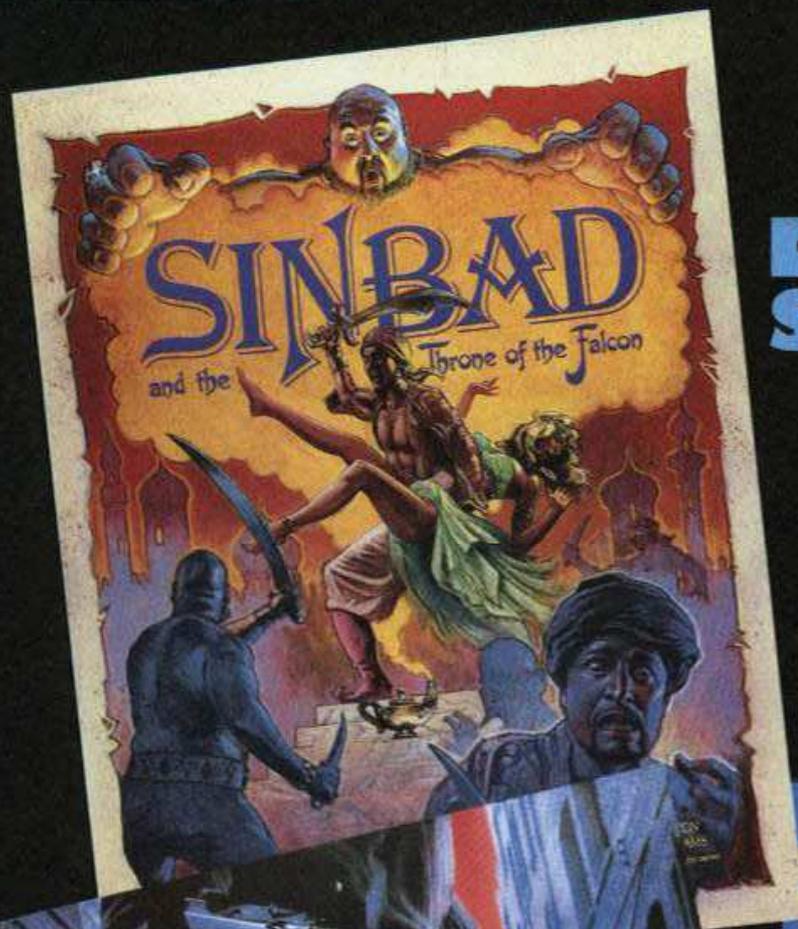
WAR

Online with the trend.



DU DENKST, DU SITZT IM KINO!

Mindscape zeigt Dir die Computergrafik der Zukunft — gestochen scharf und voller Leben. Werde Dein eigener Regisseur!



Mindscape Software Presents
A CINEMAWARE™ Production DEFENDER OF THE CROWN
Directed by KELLYN BEECK Computer Graphics and Art Direction by JAMES SACHS
Editing by Scorpion Software Inc. Special Effects by BRYAN BRANENBURG
Original Score Composed by JIM CLUOMO Unit Publicist: MARC HALBERSTADT
Executive Producers: ROBERT & PHYLLIS JACOB
© 1989 Mindscape Software Inc. All rights reserved.

...auf ein tolles Happy End!

Defender of the Crown
erhältlich für:
Amiga · Atari ST · IBM PC
C64/128 · Apple II · Macintosh

Sinbad & the Throne of the Falcon
erhältlich für:
Amiga · Atari ST

King of Chicago
erhältlich für:
Amiga · Atari ST
Apple II GS · Macintosh

